

**IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE**

In re Application of :  
K. OKADA : Art Unit: TBD  
:  
: Examiner: TBD  
Filed: October 17, 2003 :

For: GAMING MACHINE, SERVER, AND PROGRAM

**LETTER CLAIMING RIGHT OF PRIORITY**

Commissioner for Patents  
P.O. Box 1450  
Alexandria, VA 22313-1450

October 17, 2003

Sir:

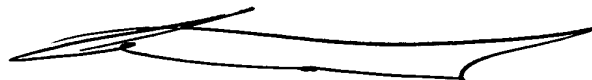
Under the provisions of 35 USC 119 and 37 CFR 1.55, applicants hereby claim  
the right of priority based on:

Japanese Application No. 2002-304951 filed on October 18, 2002.

A certified copy of said Japanese application document is attached hereto.

Respectfully submitted,

ANTONELLI, TERRY, STOUT & KRAUS, LLP



Alfred A. Stadnicki  
Registration No. 30,226

1300 North Seventeenth Street  
Suite 1800  
Arlington, VA 22209  
Tel.: 703-312-6600  
Fax.: 703-312-6666

AAS/slk  
Enclosure

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日                      2 0 0 2 年 1 0 月 1 8 日  
Date of Application:

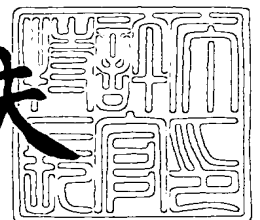
出 願 番 号                      特 願 2 0 0 2 - 3 0 4 9 5 1  
Application Number:  
[ST. 10/C] :                      [ J P 2 0 0 2 - 3 0 4 9 5 1 ]

出 願 人                      アルゼ株式会社  
Applicant(s):

2 0 0 3 年 1 0 月    1 日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出証番号    出証特 2 0 0 3 - 3 0 8 0 9 4 6

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-0536

【提出日】 平成14年10月18日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 7/02

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 - 1 - 2 5 有明フロンティアビル  
A 棟

【氏名】 岡田 和生

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100106002

【弁理士】

【氏名又は名称】 正林 真之

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 058975

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 要約書 1

【物件名】 図面 1

【包括委任状番号】 0018505

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機、サーバ及びプログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技制御を行う際の制御条件として複数の仕様値を一定の範囲内で任意の値に設定する仕様値設定手段と、複数の遊技機との通信が可能なサーバに対して遊技結果を送信する送信手段と、前記サーバからのデータを受信する受信手段と、を備えた遊技機であって、

前記複数の遊技機に含まれた当該遊技機とは異なる他の遊技機を決定する遊技機決定手段と、前記サーバより受信された、前記遊技機と、前記遊技機決定手段により決定された他の遊技機と、の遊技結果の合計に関するデータに基づき、前記複数の仕様値を変更する仕様値変更手段と、を備え、

前記仕様値設定手段は、当該仕様値変更手段により変更された前記複数の仕様値を制御条件として設定変更し得ることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 遊技制御を行う際の制御条件として複数の仕様値を一定の範囲内で任意の値に設定する仕様値設定手段を備えた遊技機であって、

前記複数の遊技機に含まれた当該遊技機とは異なる他の遊技機を決定する遊技機決定手段と、当該遊技機決定手段により決定された他の遊技機と、遊技結果に関するデータを送受信することが可能な送受信手段と、当該送受信手段により受信された遊技結果に関するデータに基づき、前記遊技機の遊技結果と、前記他の遊技機の遊技結果と、の合計を行う遊技結果合計手段と、当該遊技結果合計手段による合計結果に基づき、前記複数の仕様値を変更する仕様値変更手段とを備え、

前記仕様値設定手段は、当該仕様値変更手段により変更された前記複数の仕様値を制御条件として設定変更し得ることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】 前記遊技機は、遊技者の操作に基づいて前記他の遊技機を選択する遊技機選択手段を備え、

前記遊技機決定手段は、前記遊技機選択手段により選択された結果に基づいて前記他の遊技機を決定するものであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 4】 遊技制御を行う際の制御条件として複数の仕様値を一定の範

囲内で任意の値に設定する仕様値設定手段と、当該仕様値設定手段により設定された仕様値に基づいて、仕様値を変更する仕様値変更手段と、を備えた複数の遊技機と送受信を行うサーバであって、

前記複数の遊技機の一から送信された遊技結果と、前記複数の遊技機の一とは異なる他の遊技機から送信された遊技結果と、を合計する遊技結果合計手段と、前記遊技結果合計手段により得られた合計結果を、前記遊技機及び／または前記他の遊技機に送信する合計結果送信手段を備え、

前記合計結果送信手段は、合計結果を送信することにより、前記遊技機及び前記他の遊技機の仕様値を設定変更させることを特徴とするサーバ。

【請求項 5】 遊技制御を行う際の制御条件として複数の仕様値を一定の範囲内で任意の値に設定せしめる仕様値設定ステップと、複数の遊技機との通信が可能なサーバに対して遊技結果を送信せしめる送信ステップと、前記サーバからのデータを受信せしめる受信ステップと、をコンピュータに実行させるプログラムであって、

前記複数の遊技機に含まれた当該遊技機とは異なる他の遊技機を決定せしめる遊技機決定ステップと、前記サーバより受信された、前記遊技機と、前記遊技機決定ステップにより決定された他の遊技機と、の遊技結果の合計に関するデータに基づき、前記複数の仕様値を変更せしめる仕様値変更ステップと、をコンピュータに実行させるものであり、かつ、

前記仕様値設定ステップは、当該仕様値変更ステップにより変更された前記複数の仕様値を制御条件として設定変更せしめることが可能であることを特徴とするプログラム。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

##### 【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技機、サーバ及びプログラムに関するものである。

##### 【0002】

##### 【従来の技術】

一般に遊技機では、投入された遊技球、遊技メダル等、遊技媒体に基づく遊技

結果に応じて遊技者に付与するための遊技媒体を還元し得る遊技が行われ、加えて遊技者の期待感を高め、遊技の楽しさを増大させるような演出が行われる。

#### 【0003】

また、このように投入された遊技媒体と、還元された遊技媒体との比率、いわゆる還元率が同じであっても、その還元された遊技媒体により遊技性が異なり、遊技者を楽しませる要因となる。例えば、還元率が同じであっても、「ローリスク・ローリターン」、「ハイリスク・ハイリターン」等、各種の設定に基づいて、様々な遊技性が提供されている。

#### 【0004】

しかし、従来の遊技機では、遊技場の管理者により、予め固定された、大当たり移行確率、配当、還元率に設定されているため、遊技の途中でその確率、配当が変化することはない。そのため遊技者は、遊技の間中一定の確率、配当の下で遊技を行わなければならない、遊技に、遊技者に期待感を抱かせるような変化を持たせることができず、遊技者に対する細やかなサービスが提供できなかった。また、この大当たり移行確率、還元配当、還元率は、遊技機内部に備えられた切り替えスイッチにより変更可能であったが、遊技者自身が切り替えを行うことはできなかった。

#### 【0005】

このような問題に鑑みて、特開 2001-347042 号公報では、遊技者の操作に基づいて、大当たり移行確率、還元配当の遊技制御を行う際の制御条件としての複数の仕様値を切り替え可能な遊技機が提案されており、遊技者に対する細やかなサービスが提供できる（例えば、特許文献 1 参照）。

#### 【0006】

##### 【特許文献 1】

特開 2001-347042 号公報（第 7-9 頁、第 11 図）

#### 【0007】

##### 【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このような遊技機では、遊技者の操作に基づいて、大当たり移行確率、還元配当を決定することのみでは、遊技者は、決定してしまった後は通

常の遊技を行うこととなり、実際に大当たりになる等、目に見える効果が現れない限りは、通常の遊技以上の楽しみを得ることはできない。結局、設定を変更した効果が現れる遊技状態にならない場合は、仕様値を変更したことに対するメリットや楽しみは感じられない。従って、ただ個人で仕様値を変更するだけでなく、楽しい方法で仕様値を変更させることのできる遊技機が必要である。

#### 【0008】

本発明は以上の点に鑑みてなされたもので、他の遊技者と遊技結果を合計することにより仕様値が変更する遊技機を提供することを目的とする。

#### 【0009】

##### 【課題を解決するための手段】

以上のような目的を達成するために、本発明における遊技機は、他の遊技機を決定する遊技機決定手段と、サーバより受信された、遊技機と、他の遊技機と、の遊技結果の比較に関するデータに基づき、前記複数の仕様値を変更する仕様値変更手段とを備えたことを特徴とする。

#### 【0010】

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

#### 【0011】

(1) 遊技制御を行う際の制御条件として複数の仕様値を一定の範囲内で任意の値に設定する仕様値設定手段と、複数の遊技機との通信が可能なサーバに対して遊技結果を送信する送信手段と、前記サーバからのデータを受信する受信手段と、を備えた遊技機であって、前記複数の遊技機に含まれた当該遊技機とは異なる他の遊技機を決定する遊技機決定手段と、前記サーバより受信された、前記遊技機と、前記遊技機決定手段により決定された他の遊技機と、の遊技結果の合計に関するデータに基づき、前記複数の仕様値を変更する仕様値変更手段と、を備え、前記仕様値設定手段は、当該仕様値変更手段により変更された前記複数の仕様値を制御条件として設定変更し得ることを特徴とする遊技機。

#### 【0012】

(1) の発明によれば、「前記複数の遊技機に含まれた当該遊技機とは異なる他の遊技機を決定する遊技機決定手段と、前記サーバより受信された、前記遊技

機と、前記遊技機決定手段により決定された他の遊技機と、の遊技結果の合計に関するデータに基づき、前記複数の仕様値を変更する仕様値変更手段と、を備え、前記仕様値設定手段は、当該仕様値変更手段により変更された前記複数の仕様値を制御条件として設定変更し得る」ので、自己の遊技結果と他の遊技者の遊技結果とを合計した結果により、仕様値が変更することとなる。

#### 【0013】

従来の遊技機は、大当たり移行確率、還元配当、還元率等の仕様値を、遊技者が自ら設定することができず、遊技場で予め決定されたものであった。そのため、遊技者にきめ細かいサービスを提供することができなかった。この問題を解決するべく、仕様値を遊技者の希望により変更することのできる遊技機が発明されたが、これらの遊技機はあくまで個人で遊技を行うものであり、他の遊技者と遊技を行うことはできなかった。

#### 【0014】

本発明における遊技機は、遊技者の遊技結果と他の遊技者の遊技結果とを合計し、その結果によって仕様値が変化する。そのため、例えば、遊技者の遊技結果が悪くても、他の遊技者の遊技結果が良いために仕様値が上がることもあり得る。従って、遊技者の遊技結果が良くないときでも遊技に期待感を持たせることができる。また、遊技者の遊技結果が良くても、他の遊技者の遊技結果が悪いために仕様値が下がってしまうこともあり得る。遊技者は、そのような事態にならないように遊技結果を良くしようとする。従って、遊技意欲の湧く、熱い遊技を提供することができる。

#### 【0015】

(2) 遊技制御を行う際の制御条件として複数の仕様値を一定の範囲内で任意の値に設定する仕様値設定手段を備えた遊技機であって、前記複数の遊技機に含まれた当該遊技機とは異なる他の遊技機を決定する遊技機決定手段と、当該遊技機決定手段により決定された他の遊技機と、遊技結果に関するデータを送受信することが可能な送受信手段と、当該送受信手段により受信された遊技結果に関するデータに基づき、前記遊技機の遊技結果と、前記他の遊技機の遊技結果と、の合計を行う遊技結果合計手段と、当該遊技結果合計手段による合計結果に基づ



き、前記複数の仕様値を変更する仕様値変更手段とを備え、前記仕様値設定手段は、当該仕様値変更手段により変更された前記複数の仕様値を制御条件として設定変更し得ることを特徴とする遊技機。

#### 【0016】

(2) の発明によれば、「前記複数の遊技機に含まれた当該遊技機とは異なる他の遊技機を決定する遊技機決定手段と、当該遊技機決定手段により決定された他の遊技機と、遊技結果に関するデータを送受信することが可能な送受信手段と、当該送受信手段により受信された遊技結果に関するデータに基づき、前記遊技機の遊技結果と、前記他の遊技機の遊技結果と、の合計を行う遊技結果合計手段と、当該遊技結果合計手段による合計結果に基づき、前記複数の仕様値を変更する仕様値変更手段とを備え、前記仕様値設定手段は、当該仕様値変更手段により変更された前記複数の仕様値を制御条件として設定変更し得る」ので、自己の遊技結果と他の遊技者の遊技結果とを合計した結果により、仕様値が変更することとなる。

#### 【0017】

従来遊の遊技機は、大当たり移行確率、還元配当、還元率等の仕様値を、遊技者が自ら設定することができず、遊技場で予め決定されたものであった。そのため、遊技者にきめ細かいサービスを提供することができなかった。この問題を解決するべく、仕様値を遊技者の希望により変更することのできる遊技機が発明されたが、これらの遊技機はあくまで個人で遊技を行うものであり、他の遊技者と遊技を行うことはできなかった。

#### 【0018】

本発明における遊技機は、遊技者の遊技結果と他の遊技者の遊技結果とを合計し、その結果によって仕様値が変化する。そのため、例えば、遊技者の遊技結果が悪くても、他の遊技者の遊技結果が良いために仕様値が上がることもあり得る。従って、遊技者の遊技結果が良くないときでも遊技に期待感を持たせることができる。また、遊技者の遊技結果が良くても、他の遊技者の遊技結果が悪いために仕様値が下がってしまうこともあり得る。遊技者は、そのような事態にならないように遊技結果を良くしようとする。従って、遊技意欲の湧く、熱い遊技を提

供することができる。

【0019】

(3) 前記遊技機は、遊技者の操作に基づいて前記他の遊技機を選択する遊技機選択手段を備え、前記遊技機決定手段は、前記遊技機選択手段により選択された結果に基づいて前記他の遊技機を決定するものであることを特徴とする(1)記載の遊技機。

【0020】

(3)の発明によれば、「前記遊技機は、遊技者の操作に基づいて前記他の遊技機を選択する遊技機選択手段を備え、前記遊技機決定手段は、前記遊技機選択手段により選択された結果に基づいて前記他の遊技機を決定する」ので、遊技者自身が、遊技結果の比較を行いたい遊技者を選択することができる。

【0021】

遊技者は、例えば、仲間同士で遊技結果を合計したい、強そうな相手の遊技結果と遊技者自身の遊技結果を合計して仕様値を上げたい等、遊技結果を合計する相手を自分自身で選択したいと思うことがある。

【0022】

本発明では、遊技者自身が遊技結果を合計する相手を選択できるため、遊技者の希望に答え、より楽しい遊技を提供することができる。また、本当は遊技結果が悪いにも関わらず、故意に良い素振りをすることで、他の遊技者に自分を選択させ仕様値を上げる、といった駆け引きも可能となり、スリル感のある熱い遊技を提供することができる。

【0023】

(4) 遊技制御を行う際の制御条件として複数の仕様値を一定の範囲内で任意の値に設定する仕様値設定手段と、当該仕様値設定手段により設定された仕様値に基づいて、仕様値を変更する仕様値変更手段と、を備えた複数の遊技機と送受信を行うサーバであって、前記複数の遊技機の一から送信された遊技結果と、前記複数の遊技機の一とは異なる他の遊技機から送信された遊技結果と、を合計する遊技結果合計手段と、前記遊技結果合計手段により得られた合計結果を、前記遊技機及び／または前記他の遊技機に送信する合計結果送信手段を備え、前記

合計結果送信手段は、合計結果を送信することにより、前記遊技機及び前記他の遊技機の仕様値を設定変更させることを特徴とするサーバ。

#### 【0024】

(4) の発明によれば、「前記複数の遊技機の一から送信された遊技結果と、前記複数の遊技機の一とは異なる他の遊技機から送信された遊技結果と、を合計する遊技結果合計手段と、前記遊技結果合計手段により得られた合計結果を、前記遊技機及び／または前記他の遊技機に送信する合計結果送信手段を備え、前記合計結果送信手段は、合計結果を送信することにより、前記遊技機及び前記他の遊技機の仕様値を設定変更させる」ので、各遊技機の遊技結果を合計し、合計した結果を各遊技機に送信することにより、遊技機の仕様値を変更させることとなる。

#### 【0025】

従来の遊技機は、大当たり移行確率、還元配当、還元率等の仕様値を、遊技者が自ら設定することができず、遊技場で予め決定されたものであった。そのため、遊技者にきめ細かいサービスを提供することができなかった。この問題を解決するべく、仕様値を遊技者の希望により変更することのできる遊技機が発明されたが、これらの遊技機はあくまで個人で遊技を行うものであり、他の遊技者と遊技を行うことはできなかった。

#### 【0026】

本発明におけるサーバは、遊技者の遊技結果と他の遊技者の遊技結果とを合計し、その合計結果を遊技機に送信する。遊技機は、合計結果に基づいて仕様値を決定し、変更する。そのため、例えば、遊技者の遊技結果が悪くても、他の遊技者の遊技結果が良いために仕様値が上がることもあり得る。従って、遊技者の遊技結果が悪くないときでも遊技に期待感を持たせることができる。また、遊技者の遊技結果が良くても、他の遊技者の遊技結果が悪いために仕様値が下がってしまうこともあり得る。遊技者は、そのような事態にならないように遊技結果を良くしようとする。従って、遊技意欲の湧く、熱い遊技を提供することができる。

#### 【0027】

(5) 遊技制御を行う際の制御条件として複数の仕様値を一定の範囲内で任

意の値に設定せしめる仕様値設定ステップと、複数の遊技機との通信が可能なサーバに対して遊技結果を送信せしめる送信ステップと、前記サーバからのデータを受信せしめる受信ステップと、をコンピュータに実行させるプログラムであって、前記複数の遊技機に含まれた当該遊技機とは異なる他の遊技機を決定せしめる遊技機決定ステップと、前記サーバより受信された、前記遊技機と、前記遊技機決定ステップにより決定された他の遊技機と、の遊技結果の合計に関するデータに基づき、前記複数の仕様値を変更せしめる仕様値変更ステップと、をコンピュータに実行させるものであり、かつ、前記仕様値設定ステップは、当該仕様値変更ステップにより変更された前記複数の仕様値を制御条件として設定変更せしめることが可能であることを特徴とするプログラム。

#### 【0028】

(5) の発明によれば、「前記複数の遊技機に含まれた当該遊技機とは異なる他の遊技機を決定せしめる遊技機決定ステップと、前記サーバより受信された、前記遊技機と、前記遊技機決定ステップにより決定された他の遊技機と、の遊技結果の合計に関するデータに基づき、前記複数の仕様値を変更せしめる仕様値変更ステップと、をコンピュータに実行させるものであり、かつ、前記仕様値設定ステップは、当該仕様値変更ステップにより変更された前記複数の仕様値を制御条件として設定変更せしめることが可能である」ので、自己の遊技結果と他の遊技者の遊技結果とを合計した結果により、仕様値が変更することとなる。

#### 【0029】

従来の遊技機は、大当たり移行確率、還元配当、還元率等の仕様値を、遊技者が自ら設定することができず、遊技場で予め決定されたものであった。この問題を解決するべく、仕様値を遊技者の希望により変更することのできる遊技機が発明されたが、これらの遊技機はあくまで個人で遊技を行うものであり、他の遊技者と遊技を行うことはできなかった。

#### 【0030】

本発明におけるプログラムを実行することにより、遊技者の遊技結果と他の遊技者の遊技結果とを合計し、その結果によって仕様値が変化する。そのため、例えば、遊技者の遊技結果が悪くても、他の遊技者の遊技結果が良いために仕様値

が上がることもあり得る。従って、遊技者の遊技結果が良くないときでも遊技に期待感を持たせることができる。また、遊技者の遊技結果が良くても、他の遊技者の遊技結果が悪いために仕様値が下がってしまうこともあり得る。遊技者は、そのような事態にならないように遊技結果を良くしようとする。従って、遊技意欲の湧く、熱い遊技を提供することができる。

#### 【0031】

##### [用語の定義等]

「遊技結果」とは、遊技を行った後の結果のことであり、払い出された遊技媒体の数以外にも、1回転後の絵柄の組み合わせや、表示装置で行われるサブゲームの結果等も含むものである。

#### 【0032】

また、「合計結果」とは、複数の遊技機の遊技結果を合計し、数値化したものである。

#### 【0033】

##### 【発明の実施の形態】

以下に、本発明の実施形態について図面に基づいて説明する。

#### 【0034】

##### [遊技機の構成]

本発明による遊技機の概観を示す正面図を図1に示す。尚、以下において説明する実施形態においては、本発明に係る遊技機に好適な実施形態として本発明をスロット遊技機に適用した場合を示す。

#### 【0035】

スロット遊技機10の外周を覆う筐体12は、本体部11と扉13とから構成されている。スロット遊技機10の全体を形成している筐体12の正面には、矩形形状の表示部14が設けられている。

#### 【0036】

筐体12の内部には、各々の外周面に複数種類の識別情報画像が描かれた3種のリール26L、26C、26Rが回転自在に設けられている。これらのリール26L、26C、26Rの各々は、上述した表示窓14を介して視認可能に設け

られている。また、リール26L、26C、26Rは、後述する如く、表示窓14を介して、リール26L、26C、26Rの外周面に描かれた識別情報画像が上から下に向かって移動するように回転駆動される。そしてリール26L、26C、26Rの各々の回転が停止したときには、1リール毎に3つの外周面に描かれた識別情報画像が表示窓14を介して視認されるように停止するのである。

#### 【0037】

また、この表示部14の下方には、表示装置30が設けられている。この表示装置30は、液晶ディスプレイであり、後述する如く、遊技内容の報知画像、遊技者を楽しませるための演出画像等、様々な画像が表示される。

#### 【0038】

また、この表示装置30には、タッチセンサ56（図4参照）が備えられており、各種の操作を可能としている。

#### 【0039】

また、表示装置30の下方には、略水平の台座部28が設けられており、その上面右側には、メダル投入口31が設けられている。また、台座部28の上面左側には、1回の押動操作により、既に投入されているメダルのうちの1枚だけを遊技の賭けの対象とするための1-BETスイッチ20と、既に投入されているメダルのうちの2枚だけを遊技の賭けの対象とするための2-BETスイッチ22と、既に投入されているメダルのうち1回の遊技に可能な最大枚数のメダルを遊技の賭けの対象とするための最大BETスイッチ24とが設けられている。

#### 【0040】

この1-BETスイッチ20を遊技者が操作したときには、図2に示す如く、3個のリール各々の視認可能な3つの識別情報画像のうち、各々中央の識別情報画像の組み合わせからなる入賞ラインL1のみが遊技結果の判定に対して有効（以下、遊技結果の判定に対して有効となる識別情報画像の組み合わせを「有効ライン」と称する）となる。また、2-BETスイッチ22を操作したときには、上述の有効ラインの他に、3個のリール各々の視認可能な3つの識別情報画像の内、各々上側の識別情報画像の組み合わせ、または各々下側の識別情報画像の組み合わせからなる入賞ラインL2A及び入賞ラインL2Bを加えた、合計3本の

入賞ラインが有効ラインとなる。

#### 【0041】

更に、最大BETスイッチ24を操作したときには、既に投入されているメダルが3枚以上であるときには、上述の有効ラインの他に、リール26L上の上側の識別情報画像、リール26C上の中央の識別情報画像、リール26R下の下側の識別情報画像の組み合わせからなる入賞ラインL3Bと、を加えた5本の入賞ラインの全て、即ちL1、L2A、L2B、L3A及びL3Bを有効化する。入賞ラインL1、L2A、L2B、L3A及びL3Bの各々については後述する。但し、既に投入されているメダルの残数が2枚の場合には、5つの入賞ラインの内、L1、L2A及びL2Bの3つのみが、また、既に投入されているメダルの残数が1枚の場合には、5つの入賞ラインの内、L1のみが有効化されることになる。有効化された入賞ラインについては、表示窓14の側方にその旨を表示することにより、遊技者に対して報知される。

#### 【0042】

これらのBETスイッチ20、22または24を押動操作することで、押動操作されたBETスイッチに応じて上述した入賞ラインが有効化されることとなる。上述した1-BETスイッチ20、2-BETスイッチ22、または最大BETスイッチ24が遊技者によって押動操作されることにより、遊技開始可能状態に至るのである。

#### 【0043】

図1に示す如く、台座部28の前面の左側には、スタートレバー32が傾動可能に設けられている。このスタートレバー32を遊技者が傾動操作することにより、上述した3つのリール26L、26C、26Rの回転が一斉に開始される。3つのリール26L、26C、26Rが回転したときには、リール26L、26C、26Rの各々の外周面に描かれている識別情報画像が、表示窓14において変動表示されることとなる。

#### 【0044】

上述した3つのリール26L、26C、26Rの回転速度が所定の速度に達したときには後述するリール停止ボタン34L、34C、34Rの遊技者による操

作が有効となる。

#### 【0045】

台座部 28 の前面の中央には、3 個のリール停止ボタン 34 L、34 C、34 R が設けられている。リール停止ボタン 34 L はリール 26 L に対応し、リール停止ボタン 34 C はリール 26 C に対応し、リール停止ボタン 34 R はリール 26 R に対応している。リール停止ボタン 34 L を遊技者が押動操作したときには、リール 26 L が停止し、リール停止ボタン 34 C を遊技者が押動操作したときには、リール 26 C が停止し、リール停止ボタン 34 R を遊技者が押動操作したときには、リール 26 R が停止するようになされている。

#### 【0046】

スタートレバー 32 の左側には、払出ボタン 36 が設けられている。遊技者が払出ボタン 36 を押動操作したときには、投入されているメダルが正面下部のメダル払出口 38 から追い出され、追い出されたメダルはメダル受け皿 40 に溜められる。

#### 【0047】

また、このメダル受け皿 40 の上側には、筐体 12 の内部に収納されたスピーカ（図示せず）から発せられた音を筐体 12 の外部へ出すための透音口 42 が設けられている。

#### 【0048】

上述したリール 26 L、26 C、26 R の各々には、外周面に複数種類の識別情報画像が、所定の数、例えば 21 個ずつ描かれている。リール 26 L、26 C、26 R の各々の回転が停止したときの、表示窓 14 から視認可能なこれらの識別情報画像の配置により、所定の量のメダルの払出や、遊技者に対して有利な状態への遊技の移行などが行われる。

#### 【0049】

##### [遊技機の基板構成]

また、スロット遊技機の筐体内部を示す概略図を図 3 に示す。尚、この図 3 は、スロット遊技機 10 における扉 13 を開放したものである。

#### 【0050】



スロット遊技機 10 には、図 3 に示す如く、各種の装置、各種の制御基板（図示せず）が内蔵されている。

#### 【0051】

また、この筐体 12 内部には、設定スイッチ 72 が備えられており、遊技場の係員の操作に基づいて、予め大当たり移行確率、還元配当、還元率といった仕様値の設定が行われる。尚、本実施形態における遊技機では、6 段階の仕様値に設定できるようにしたが、本発明はこれに限らず、複数段階の仕様値に設定できるようにしてもよい。

#### 【0052】

##### [遊技機の制御部の構成]

本発明の実施形態であるスロット遊技機の制御回路を示すブロック図を図 4 に示す。

#### 【0053】

上述したスタートレバー 32 は、主制御回路 100 のインターフェイス回路群 102 に接続され、インターフェイス回路群 102 は、入出力バス 104 に接続されている。スタートレバー 32 から発せられた始動開始信号は、インターフェイス回路群 102 において所定の信号に変換された後、入出力バス 104 に供給される。入出力バス 104 は、中央処理回路（以下、CPU と称する）106 にデータ信号またはアドレス信号が入出力されるようになされている。

#### 【0054】

また、上述したインターフェイス回路群 102 には、リール停止ボタン 34L、34C、34R、1-BET スイッチ 20、2-BET スイッチ 22、最大 BET スイッチ 24 及び払出ボタン 36 も接続されている。これらのボタンやスイッチから発せられる信号もインターフェイス回路群 102 に供給され、所定の信号に変換された後、入出力バス 104 に供給される。

#### 【0055】

更に、インターフェイス回路群 102 には、メダルカウンタ 52 及びメダル通過センサ 54 も接続されている。これらのカウンタやセンサから発せられる信号もインターフェイス回路群 102 に供給され、所望とする信号に変換された後、

入出力バス104に供給される。

【0056】

更にまた、インターフェイス回路群102には、タッチセンサ56が備えられており、その表示装置30に接触することにより、その接触の位置等を含んだ接触信号を供給することになる。

【0057】

上述した入出力バス104には、ROM（リード・オンリー・メモリ）108及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）110も接続されている。ROM108は、パチンコ遊技機の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。更に、ROM108は、制御プログラムを実行するための初期データや、表示装置30において表示される画像データや、スピーカ46から発せられる音声のための音声データも記憶する。

【0058】

また、RAM110は、上述した制御プログラムで使用するフラグや変数の値を一時的に記憶する。

【0059】

入出力バス104には、乱数を発生するための乱数発生部112も設けられている。乱数発生部112は、一定の範囲の数値、例えば0～65535（2の16乗）に含まれる乱数を発生する。尚、乱数は、CPU106の演算処理により発するように構成してもよい。

【0060】

尚、本実施形態におけるスロット遊技機10では、乱数発生部112により乱数を発生させたが、本発明はこれに限らず、ROM108に記憶されたプログラムに基づいて、CPU106が乱数を発生させてもよい。

【0061】

また、入出力バス104には、通信用インターフェイス回路74も接続されており、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク（LAN）等の通信回線を介して、サーバ80等との通信をする。

【0062】

入出力バス104には、リール26L、26C、26Rを駆動させるためのモータ制御装置117も接続されている。

#### 【0063】

また、モータ制御装置117には、モータ駆動回路118が接続されている。モータ駆動回路118には、上述した3つのリール26L、26C、26Rの各々を回転駆動するステッピングモータ62L、62C、62Rが接続されている。ステッピングモータ62L、62C、62Rの各々は、3つのリール26L、26C、26Rの内部に設けられ、ステッピングモータ62L、62C、62Rの回転シャフトがリール26L、26C、26Rの回転中心となるように、リール26L、26C、26Rは、ステッピングモータ62L、62C、62Rに設けられている。

#### 【0064】

CPU106から発せられる駆動制御命令は、モータ制御装置117を介して、モータ駆動回路118により駆動信号に変換され、駆動信号はステッピングモータ62L、62C、62Rに供給される。尚、駆動制御命令には、回転速度の命令も含まれており、ステッピングモータ62L、62C、62Rの回転制御及び停止制御を行うとともに、回転速度の制御も行う。

#### 【0065】

CPU106が、上述した如き、ステッピングモータ62L、62C、62Rに対する制御をすることにより、リール26L、26C、26Rの回転制御及び停止制御を行うとともに、回転速度の制御を行うことができるのである。

#### 【0066】

また、リール26L、26C、26Rの各々には、各リールの回転角度位置を検出するための回転角度位置センサ（図示せず）が設けられており、回転角度位置センサは、リール回転角度位置検出回路120に接続されている。リール26L、26C、26Rの各々の回転角度位置を示す信号が回転角度位置センサから発せられたときには、リール回転角度位置検出回路120に供給され、所定の信号に変換された後、モータ制御装置117に供給される。

#### 【0067】

CPU106は、供給された回転角度位置より、表示窓14を介して遊技者に視認可能に表示される識別情報画像を特定することができるのである。

#### 【0068】

また、入出力バス104には、電飾ランプ44を駆動するためのランプ駆動回路122も接続されており、CPU106は、遊技状態に応じて電飾ランプ44を点灯駆動させるのである。

#### 【0069】

更に、入出力バス104には、スピーカ46を駆動するためのスピーカ駆動回路124も接続されており、CPU106は、ROM108に記憶されている音声データを読み出し、そのデータをスピーカ駆動回路124に供給する。このようにすることより、スピーカ46から所定の音声が発せられるのである。

#### 【0070】

更に、入出力バス104には、ホッパ128を駆動するためのホッパ駆動回路126も接続されている。CPU106は、メダルの払出枚数を読み出し、ホッパ駆動回路126に駆動信号を供給し、その駆動信号を受け取ったホッパ駆動回路126は、ホッパ128にメダルの払出を実行させるのである。

#### 【0071】

更にまた、入出力バス104には、表示装置30に画像表示の制御を行うための表示制御装置114も接続されている。また、その表示制御装置114には、表示装置30が接続されている。このCPU106は、後述する如く、ROM108に記憶されているデータ等を読み出し、そのデータを表示制御装置114に供給することにより、表示装置30には、画像が表示されるのである。

#### 【0072】

##### [サーバの構成]

スロット遊技機が通信端末器としてサーバに接続されている例を図5に示す。

#### 【0073】

スロット遊技機10は、通信回線を介してサーバ80に接続されている。この通信回線は、公衆電話回線網や、携帯電話回線網や、ローカルエリアネットワーク（LAN）等からなる通信回線である。

**【0074】**

サーバ80は、後述する如く、通信回線を介してスロット遊技機10から発せられた遊技状態に係る情報を受信し、その情報に基づいてスロット遊技機10における信号処理の設定を定めて、その設定情報を、通信回線を介してスロット遊技機10に送信する処理を行う。

**【0075】**

尚、この場合には、上述した如く、通信端末機としてのスロット遊技機10の主制御回路100の入出力バス104に、通信用インターフェイス回路74が接続される構成とするのである。この通信用インターフェイス回路74を介して、スロット遊技機10とサーバ80とが接続されるのである。上述した如く、スロット遊技機10とサーバ80との間において制御情報等の情報の入出力をすることができるのである。

**【0076】**

[サーバの制御部の構成]

上述したサーバ80の構成を示すブロック図を図6に示す。

**【0077】**

サーバ80は、ハードディスクドライブ88と、CPU82と、ROM84と、RAM86と、通信用インターフェイス回路90と、局番号スイッチ87と、から構成されている。ハードディスクドライブ88には、後述するプログラム等が記録される。また、通信用インターフェイス回路90は、図5に示した如く、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク（LAN）等の通信回線を介して複数のスロット遊技機と通信可能に接続され、局番号スイッチ87により当該通信局番号が設定される。尚、サーバ80は、複数のスロット遊技機の親局となり、局番号スイッチ87は「0000」に設定される。

**【0078】**

また、スロット遊技機10及びサーバ80間の送信データは、ヘッダ部とパケット部から構成されており、ヘッダ部には送信元の通信局番号、送信先の通信局番号等が含まれている。一方、パケット部には命令コードと、その命令コードに基づいたデータ等が含まれている。例えば、通信局番号「0001」のスロット

遊技機から通信局番号「0000」のサーバ80にデータ送信する場合には、送信元の通信局番号に「0001」がセットされ、また送信先の通信局番号に「0000」がセットされる。そして、命令コード及びデータをセットした後に、送信データが送信され、送信先の通信局番号が「0000」であるサーバ80のみがこの送信データを受信することになる。

#### 【0079】

[サーバの制御プログラム]

上述したハードディスクドライブ88に記録されているプログラムには、スロット遊技用端末装置との通信をするためのプログラムや、スロット遊技機から発せられた情報を受信するためのプログラムや、スロット遊技を制御するプログラムや、複数の遊技機の遊技結果を合計するためのプログラム等がある。

#### 【0080】

また、上述したハードディスクドライブ88には、各種テーブルが記録されている。記録されているテーブルとしては、例えば、スロット遊技機の種類を示す機種コードと、その機種名称と、を関連付ける機種コードテーブル、等がある。

#### 【0081】

更にまた、上述したハードディスクドライブ88には、各種テーブルが生成される。生成されるテーブルとしては、例えば、通信可能なスロット遊技機における通信局番号と、その遊技機の台番号と、を関連付ける台番号テーブル等がある。

#### 【0082】

スロット遊技機10は、電源投入されると、サーバ80と通信可能であるか否かを確認すべくサーバ80に通信許可要求信号を発する。この信号を受けたサーバ80は、スロット遊技機10と通信可能に接続されていることを確認すると、サーバ80とスロット遊技機10とが通信可能であることを知らせる通信許可信号をスロット遊技機10に発する。この信号を受けたスロット遊技機10は、サーバ80に台番号データ及び機種コードを供給する。また、サーバ80は、台番号データを受け取り、テーブルを生成するのである。

#### 【0083】

これによって、サーバ80は、スロット遊技機における、種類、台番号等を得ることができ、また、上述した各種テーブルに基づき、複数のスロット遊技機の遊技結果を合計する。

#### 【0084】

尚、本実施形態では、上位、下位の管理概念を有するサーバ、クライアント型の通信を行っていたが、本発明はこれに限らず、相互に対等な管理概念を有するピア・トゥー・ピア(peer to peer)型の通信を行っても問題なく、少なくとも2台の遊技機間で通信可能に接続されていればよい。

#### 【0085】

##### [テーブルの説明]

上述した如く、ROM108には、図7に示す如き仕様値決定テーブルが記録されている。この仕様値決定テーブルは、遊技結果を合計した結果と、上述した設定スイッチ72の設定と、に基づいて確率、配当含む仕様値を決定するための対応テーブルである。尚、この仕様値決定テーブルでは、実際の数値の代わりに各種の記号及び数値を用いて示している。

#### 【0086】

筐体12に内蔵された設定スイッチ72の設定に基づいて仕様値が決定される。「確率1」と記載されたなかの「1」とは、設定スイッチ72の設定が「1」に設定されている場合の「確率」を意味し、「配当6」と記載されたなかの「6」とは、設定スイッチ72の設定が「6」に設定されている場合の「配当」を意味する。

#### 【0087】

例えば、合計結果が「A1」～「A2」の範囲であり、かつ、設定スイッチ72の設定が「1」である場合には、比較結果が「A1～A2」、確率、配当、還元率が「1」を示す位置である。即ち、図6の上から2段目に示すように、確率が「D1100」、配当が「E1100」、還元率が「F11」と設定されることとなる。

#### 【0088】

##### [遊技機の表示制御装置の構成]

上述した表示制御装置 200 の回路を示すブロック図を図 8 に示す。

#### 【0089】

インターフェイス回路 202 は、入出力バス 204 に接続されており、上述した主制御回路 100 から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路 202 を介して入出力バス 204 に供給される。入出力バス 204 は、中央処理回路（以下、CPU と称する）206 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

#### 【0090】

上述した入出力バス 204 には、ROM（リード・オンリー・メモリ）208 及び RAM（ランダム・アクセス・メモリ）210 も接続されている。ROM 208 は、主制御回路 100 から発せられた画像表示命令に基づいて表示装置 30 に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶する。一方、RAM 210 は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

#### 【0091】

更に、入出力バス 204 には、画像データプロセッサ（以下、VDP と称する）212 も接続されている。この VDP 212 は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の回路を含み、表示装置 30 に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

#### 【0092】

上述した VDP 212 には、主制御回路 100 から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオ RAM 214 と、背景の画像データや、図柄の画像データや、キャラクタの画像データ等の画像データを記憶する画像データ用 ROM 216 と、が接続されている。更に、VDP 212 には、表示装置 30 を駆動するための駆動信号を発する駆動回路 218 も接続されている。

#### 【0093】

上述した CPU 206 は、ROM 208 に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、主制御回路 100 から発せられた画像表示命令に応じて表示装置 30 に表示する画像データをビデオ RAM 214 に記憶させる。主制御回路 100 から発せられる画像表示命令には、背景表示命令や、操作



用画像表示命令、キャラクタ表示命令等の表示命令が含まれる。

【0094】

また、画像データ用ROM216は、上述した如く、識別情報画像である図柄の画像のデータや、演出画面として表示される動体物等のキャラクタのキャラクタ画像データ、表示装置30の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

【0095】

上述した操作用の画像データは、表示装置30において、画像が一連の動作をする態様を表示することに必要となる画像データを含むものである。

【0096】

次に、上述したビデオRAM214に生成される画像データの概念を示す概略図を図9に示す。

【0097】

図9に示す如く、画面表示命令によってビデオRAM214に生成される画像データの大きさ（以下、画面画像領域R1と称する）は、表示装置30に表示される表示領域R2より大きくなるように設定されている。尚、図9においては、画面画像領域R1は、実線で囲まれた領域を示し、表示領域R2は、破線で囲まれた領域を示す。このように設定することにより、後述する如く、表示装置30に表示すべき画像を円滑にスクロール表示させることもできるのである。

【0098】

主制御回路100から操作用画像表示命令が発せられたときには、VDP212は、識別情報画像である操作用の画像データを示す各画像D1～D3の画像データを画像データ用ROM216から読み出した後、表示装置30に図柄の画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0099】

また、主制御回路100からキャラクタ表示命令が発せられたときには、VDP212は、キャラクタ画像C1～C3の各々の画像データを画像データ用ROM216から読み出した後、表示装置30にキャラクタの画像を表示すべき位置

に対応するビデオ RAM 214 における位置に読み出した画像データを配置する。

#### 【0100】

更にまた、主制御回路 100 から背景表示命令が発せられたときには、VDP 212 は、背景の画像 B1 の画像データを画像データ用 ROM 216 から読み出した後、表示装置 30 に背景の画像を表示すべき位置に対応するビデオ RAM 214 における位置に読み出した画像データを配置する。

#### 【0101】

VDP 212 は、ビデオ RAM 214 に画像データを生成した後、表示領域 R2 に記憶されている画像データのみをビデオ RAM 214 から読み出し、これを表示信号として駆動回路 218 に供給するのである。そして、上述した如く、1 コマ毎画像を表示させ、その画像の表示位置を変更させることによって、表示装置 30 に表示すべき画像を円滑にスクロール表示させることもできるのである。

#### 【0102】

##### [画像の表示例]

上述した如く画像データをビデオ RAM 214 上に記録することによって表示装置 30 に画像が表示され、遊技が進められる。この遊技において表示される画像の表示例については図 10 に示すようになる。

#### 【0103】

この表示装置 30 は、リール 26L、26C、26R の各々とは異なり、スロット遊技のサブ画面として用いられるものである。

#### 【0104】

また、この表示装置 30 の下方には、選択ボタン画像が 2 つ表示されている。この選択ボタン画像は、「1. 遊技機選択」、「2. 遊技状況表示」という 2 つの項目からなる。遊技者がその操作ボタン画像に接触することにより、メニュー選択され、図 11 から図 13 に示す如き画像が表示されることとなる。

#### 【0105】

図 11 は、表示装置 30 における遊技機選択画面を示す概略図であり、図 12 及び図 13 は、表示装置 30 における遊技機選択後の画面を示す概略図である。

図10に示す「1. 遊技機選択」が選択された場合に表示される遊技機選択画面では、図10に示す如く、遊技機選択画像と、テンキー画像と、各種の操作ボタン画像と、が表示されている。

#### 【0106】

遊技者がテンキー画像を接触することにより、遊技機選択画像に選択した遊技機の番号が表示される。そして、遊技者が「決定ボタン」を接触することにより、その遊技機の番号が決定されることとなる。また、「戻るボタン」を接触することにより、図10に示す画面に戻るものとなる。

#### 【0107】

遊技者が「決定ボタン」を押すと、選択された遊技機は、図12に示す如く、一緒に遊技を行いたいという申し込みがあった旨の通知を受ける。画面の上部に、「15番の遊技機と一緒に遊技を行います!」と表示され、その周囲が光る。また、中央部には、「10秒後に勝負を開始します」と表示される。10秒経過後、画面が切り替わり、遊技が開始する。

#### 【0108】

遊技が終了すると、図13、図14に示す如く、各遊技機のメダル払出数の合計に基づいて決定された仕様値を知らせる画面が表示される。仕様値が上昇する場合には、画面の上部に「おめでとうございます!」と表示され、その周囲が光る。中央部から下部には、キャラクタと、遊技後の大当たり移行確率、還元配当及び還元率が表示される。一方、仕様値が低下する場合には、画面の上部に「残念でした」と表示され、その周囲は暗くなる。中央部から下部には、キャラクタと、遊技後の大当たり移行確率、還元配当及び還元率が表示される。

#### 【0109】

また、図10に示す「2. 遊技状況表示」が遊技者により選択された場合には、画面の中央部から下部にかけて、大当たり移行確率、還元配当及び還元率が表示される。

#### 【0110】

##### [スロット遊技機の動作]

上述したスロット遊技機10を制御するサブルーチンを図15から図20に示

す。尚、図15に示すサブルーチンは、予め実行されているスロット遊技機10のメインプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

#### 【0111】

以下においては、スロット遊技機10は予め起動されており、上述したCPU106において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

#### 【0112】

##### [主制御処理ルーチン]

最初に、図15に示す如く、遊技者検知処理を実行する（ステップS11）。この処理において、CPU106は、後述する如く、遊技者が存在するか否かを判断する。この処理を終了させた後、ステップS12に処理を移す。

#### 【0113】

次に、遊技内容制御処理を実行する（ステップS12）。この処理において、CPU106は、後述する如く、遊技の主目的である遊技内容の制御を実行する。この処理を終了させた後、ステップS13に処理を移す。

#### 【0114】

次に、仕様値変更処理を実行する（ステップS13）。この処理において、CPU106は、後述する如く、サーバ80から受け取ったデータを基に、遊技仕様値を変更する。この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0115】

##### [遊技者検知処理ルーチン]

上述した如く、ステップS11で呼び出されるサブルーチンでは、図16に示す処理が行われる。

#### 【0116】

最初に、リール26L、26C、26Rの各々が変動しているか否かを判断する（ステップS21）。この処理において、CPU106は、CPU106自身が駆動制御命令をモータ制御装置117に供給されているか否か、即ち、リール

26L、26C、26Rの各々が変動しているか否かを判断することとなる。CPU106は、駆動制御命令がモータ制御装置117に供給されていると判別した場合には、ステップS22に処理を移し、駆動制御命令をモータ制御装置117に供給されているとは判別しない場合には、ステップS23に処理を移す。

#### 【0117】

次に、検知タイマのリセット処理を実行する（ステップS22）。この処理において、CPU106は、CPU106に内蔵されている検知タイマのリセットを行う。この処理を終了させた後、ステップS23に処理を移す。

#### 【0118】

次に、検知タイマが所定値以上であるか否かを判断する（ステップS23）。この処理において、CPU106は、CPU106に内蔵されている検知タイマが所定値以上となったと判別した場合には、ステップS25に処理を移し、検知タイマが所定値以上とならなかったと判別した場合には、ステップS24に処理を移す。

#### 【0119】

次に、遊技者検知フラグ有効処理を実行する（ステップS24）。この処理において、CPU106は、RAM110に位置付けられた遊技者検知フラグをONとして記録する。即ち、遊技者が存在すると検知するのである。この処理を終了させた後、ステップS26に処理を移す。

#### 【0120】

ステップS25では、遊技者検知無効処理を実行する。この処理において、CPU106は、RAM110に位置付けられた遊技者検知フラグをOFFとして記録する。即ち、遊技者が存在しないと検知するのである。この処理を終了させた後、ステップS26に処理を移す。

#### 【0121】

次に、検知フラグがONからOFFになったか否かを判断する（ステップS26）。この処理において、CPU106は、RAM110に位置付けられた検知フラグがONからOFFになったと判別した場合には、ステップS27に処理を移し、検知フラグがONからOFFにならなかったと判別した場合には、ステッ

プ S 2 9 に処理を移す。

#### 【0122】

次に、遊技仕様値退避処理を実行する（ステップ S 2 7）。この処理において、CPU 1 0 6 は、RAM 1 1 0 に位置付けられた各種の遊技仕様値を、その位置付けられたアドレスとは異なる位置に記録する。この処理を終了させた後、ステップ S 2 8 に処理を移す。

#### 【0123】

次に、遊技仕様値初期化処理を実行する（ステップ S 2 8）。この処理において、CPU 1 0 6 は、各種の遊技仕様値を初期化する。具体的には、CPU 1 0 6 は、遊技結果合計後の仕様値をサーバ 8 0 から受信していない状態、即ち、図 7 に示す一段目の設定として合計結果を記録することとなる。この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0124】

一方、検知フラグが OFF から ON となったか否かを判断する（ステップ S 2 9）。この処理において、CPU 1 0 6 は、RAM 1 1 0 に位置付けられた検知フラグが OFF から ON になったと判別した場合には、ステップ S 3 0 に処理を移し、検知フラグが OFF から ON にならなかったと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0125】

次に、報知／選択画面表示処理を実行する（ステップ S 3 0）。この処理において、CPU 1 0 6 は、図 2 2 に示す如き画像を表示させる。この処理を終了させた後、ステップ S 3 1 に処理を移す。

#### 【0126】

次に、遊技仕様値の初期化を選択したか否かを判断する（ステップ S 3 1）。この処理において、CPU 1 0 6 は、遊技仕様値の初期化を選択したと判別した場合にはステップ S 3 2 に処理を移し、遊技仕様値の初期化を選択したと判別しなかった場合にはステップ S 3 3 に処理を移す。

#### 【0127】

具体的には、遊技者が図 2 2 に示す操作ボタン画像を接触することにより、メ

ニュー選択をすることとなる。つまり、CPU106は、「はい」を選択したと判別した場合には、ステップS32に処理を移し、「いいえ」を選択したと判別した場合には、ステップS33に処理を移すこととなるのである。

#### 【0128】

次に、遊技仕様値設定処理を実行する（ステップS32）。この処理において、CPU106は、ステップS27の処理によりRAM110に退避させた各種の遊技仕様値を、遊技仕様値としてRAM110に記録することとなる。これにより、予め設定されていた各種の遊技仕様値を再度設定することとなる。この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0129】

次に、退避仕様値消去処理を実行する（ステップS33）。この処理において、CPU106は、ステップS27の処理によりRAM110に退避させた各種の遊技仕様値を、リセットする。これにより、初期化された状態を維持することとなる。この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0130】

##### [遊技内容制御処理ルーチン]

上述した如く、ステップS13で呼び出される遊技内容制御処理ルーチンでは、図17に示す処理が行われる。

#### 【0131】

最初に、遊技メダルが投入されたか否かを判断する（ステップS41）。この処理において、CPU106は、メダルが投入されたと判別した場合にはステップS42に処理を移し、メダルが投入されたと判別しない場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0132】

次に、BETスイッチの操作が行われたか否かを判断する（ステップS42）。この処理において、CPU106は、BETスイッチの操作が行われたと判別した場合には、ステップS43に処理を移し、BETスイッチの操作が行われたと判別しない場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。尚、このBETスイッチとは、1-BETスイッチ20、2-BETスイッチ22、最大BETス

イッチ 24 を含むものである。

#### 【0133】

次に、スタートレバー 32 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 43）。この処理において、CPU 106 は、スタートレバー 32 が操作されたと判別した場合には、ステップ S 44 に処理を移し、スタートレバー 32 が操作されたと判別しない場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0134】

次に、遊技機駆動制御処理を実行する（ステップ S 44）。この処理において、CPU 106 は、後述する如く、リール 26 L、26 C、26 R の各々を回転、停止させ、遊技の具体的な内容についての制御を実行する。この処理を終了させた後、ステップ S 45 に処理を移す。

#### 【0135】

次に、停止役判定処理を実行する（ステップ S 45）。この処理において、回転角度位置センサから発せられた回転角度位置を示す信号を受信したリール回転角度位置検出回路 120 は、その信号を所定の信号に変換した後、入出力バス 104 を介して CPU 106 に供給する。上述した如き信号を受け取った CPU 106 は、その信号に基づいてリール 26 L、26 C、26 R の回転角度位置を検出する。そして、CPU 106 は、そのリール 26 L、26 C、26 R の停止位置、即ち、表示窓 14 に停止表示された図柄と、メダルの払出が行われる図柄の停止態様を示すテーブルと、コインが BET された有効ラインを示すデータと、に基づいて、入賞役を判定することとなり、その入賞役を示す入賞役データを RAM 110 に記録する。この処理を終了させた後、ステップ S 46 に処理を移す。

#### 【0136】

次に、還元処理を実行する（ステップ S 46）。この処理において、CPU 106 は、ステップ S 45 の処理により判定された役の種類に基づいて、払出枚数を算出する。そして、CPU 106 は、その払出枚数に基づいて、ホッパ駆動回路 126 に駆動信号を供給し、その駆動信号を受け取ったホッパ駆動回路 126 は、ホッパ 128 にメダルの払出を実行させる。この処理を終了させた後、直ち



に本サブルーチンを終了させる。

#### 【0 1 3 7】

[遊技機駆動制御処理ルーチン]

上述した如く、ステップ S 4 4 で呼びだされる遊技機駆動制御処理ルーチンでは、図 1 8 に示す処理が呼び出される。

#### 【0 1 3 8】

最初に、内部抽選処理を実行する（ステップ S 5 1）。この処理において、CPU 1 0 6 は、乱数発生部 1 1 2 に対して乱数を発生させる旨の命令を発し、その命令を受けた乱数発生部 1 1 2 は、乱数を発生させる。そして CPU 1 0 6 は、得られた乱数に基づく内部抽選データを RAM 1 1 0 の所定の位置に記録するのである。この処理を終了させた後、ステップ S 5 2 に処理を移す。

#### 【0 1 3 9】

次に、リール回転制御処理を実行する（ステップ S 5 2）。この処理において、CPU 1 0 6 は、リール 2 6 L、2 6 C、2 6 R の各々を回転させるようにモータ制御装置 1 1 7 に命令を発し、その命令を受けたモータ制御装置 1 1 7 は、リール 2 6 L、2 6 C、2 6 R の各々を回転させる旨の信号をモータ駆動回路 1 1 8 に送信する。これによりステップモータ 6 2 L、6 2 C、6 2 R の各々が駆動され、3 個のリール 2 6 L、2 6 C、2 6 R の各々が回転を開始するのである。この処理を終了させた後、ステップ S 5 3 に処理を移す。

#### 【0 1 4 0】

次に、リール位置検出処理を実行する（ステップ S 5 3）。この処理において、CPU 1 0 6 は、回転角度位置センサから発せられた回転角度位置を示す信号を受信する。リール回転角度位置検出回路 1 2 0 は、その信号を所定の信号に変換した後、入出力バス 1 0 4 を介して CPU 1 0 6 に供給する。上述した如き信号を受け取った CPU 1 0 6 は、その信号に基づいてリール 2 6 L、2 6 C、2 6 R の回転角度位置を検出するのである。この処理を終了させた後、ステップ S 5 4 に処理を移す。

#### 【0 1 4 1】

次に、リール停止制御処理を実行する（ステップ S 5 4）。この処理において

、CPU106は、後述する如く、遊技者がリール停止ボタン34L、34C、34Rの押圧操作を行うことにより、インターフェイス回路群102及び入出力バス104を介して、停止信号を受信する。この信号を受信したCPU106は、そのリール停止ボタン34L、34C、34Rに応じたリール26L、26C、26Rを停止させるべく、入出力バス104を介して、モータ制御装置117に停止制御命令を発し、その命令を受け取ったモータ制御装置117は、駆動信号をステッピングモータ62L、62C、62Rに供給する。停止信号を受信したステッピングモータ62L、62C、62Rは、リール26L、26C、26Rの回転制御及び停止制御を行うとともに、回転速度の制御を行うのである。これによって、リール26L、26C、26Rの各々の外周面に描かれた図柄は停止表示するのである。尚、停止させるリール26L、26C、26Rは、ステップS51の内部抽選処理により算出された位置に停止させる。この処理を終了させた後、ステップS55に処理を移す。

#### 【0142】

次に、全リールが停止したか否かを判断する（ステップS55）。この処理において、CPU106は、全リールが停止したと判別した場合には、本サブルーチンを終了させ、全リールが停止したとは判別しない場合には、ステップS53に処理を移す。具体的には、CPU106は、ステップS53の処理により検知された回転角度位置を示す信号に基づいて、ステッピングモータ62L、62C、62Rが停止されているか否かを判断することとなり、ステッピングモータ62L、62C、62Rが停止されていると判別した場合には、本サブルーチンを終了させ、ステッピングモータ62L、62C、62Rが停止されているとは判別しない場合には、ステップS53に処理を移す。

#### 【0143】

##### [リール停止制御処理ルーチン]

上述した如く、ステップS54で呼びだされるリール停止制御処理ルーチンでは、図19に示す処理が行われる。

#### 【0144】

最初に、左リール停止ボタン34Lが操作されたか否かを判断する（ステップ

S 6 1)。この処理において、CPU 1 0 6 は、左リール停止ボタン 3 4 L が操作されたと判別した場合には、ステップ S 6 2 に処理を移し、左リール停止ボタン 3 4 L が操作されたと判別しない場合には、ステップ S 6 3 に処理を移す。

#### 【0 1 4 5】

具体的には、CPU 1 0 6 は、左リール停止ボタン 3 4 L の操作に基づいて供給される信号を受け取ったと判別した場合には、ステップ S 6 2 に処理を移し、左リール停止ボタン 3 4 L の操作に基づいて供給される信号を受け取ったとは判別しない場合には、ステップ S 6 3 に処理を移すこととなる。

#### 【0 1 4 6】

次いで、左リール停止処理を実行する（ステップ S 6 2）。この処理において、CPU 1 0 6 は、モータ制御装置 1 1 7 に供給していた駆動信号を停止させることにより、モータ駆動回路 1 1 8 を介してステッピングモータ 6 2 L を停止させ、左リール 2 6 L を停止させる。この際には、ステップ S 5 1 の処理により生成された内部抽選データと、ステップ S 5 3 の処理により検知された回転角度位置を示す信号と、に基づいて、ステッピングモータ 6 2 L を停止させることとなる。この処理が終了した場合には、ステップ S 6 3 に処理を移す。

#### 【0 1 4 7】

次に、中央リール停止ボタン 3 4 C が操作されたか否かを判断する（ステップ S 6 3）。この処理において、CPU 1 0 6 は、中央リール停止ボタン 3 4 C が操作されたと判別した場合には、ステップ S 6 4 に処理を移し、中央リール停止ボタン 3 4 C が操作されたと判別しない場合には、ステップ S 6 5 に処理を移す。

#### 【0 1 4 8】

具体的には、CPU 1 0 6 は、中央リール停止ボタン 3 4 C の操作に基づいて供給される信号を受け取ったと判別した場合には、ステップ S 6 4 に処理を移し、中央リール停止ボタン 3 4 C の操作に基づいて供給される信号を受け取ったとは判別しない場合には、ステップ S 6 5 に処理を移すこととなる。

#### 【0 1 4 9】

次に、中央リール停止処理を実行する（ステップ S 6 4）。この処理において

、CPU 1 0 6 は、モータ制御装置 1 1 7 に供給していた駆動信号を停止させることにより、モータ駆動回路 1 1 8 を介してステッピングモータ 6 2 C を停止させ、中央リール 2 6 C を停止させる。この際には、ステップ S 5 1 の処理により生成された内部抽選データと、ステップ S 5 3 の処理により検知された回転角度位置を示す信号と、に基づいて、ステッピングモータ 6 2 C を停止させることとなる。この処理が終了した場合には、ステップ S 6 5 に処理を移す。

#### 【0 1 5 0】

次に、右リール停止ボタン 3 4 R が操作されたか否かを判断する（ステップ S 6 5）。この処理において、CPU 1 0 6 は、右リール停止ボタン 3 4 R が操作されたと判別した場合には、ステップ S 6 6 に処理を移し、中央リール停止ボタン 3 4 C が操作されたと判別しない場合には、本サブルーチンを終了させる。

#### 【0 1 5 1】

具体的には、CPU 1 0 6 は、右リール停止ボタン 3 4 R の操作に基づいて供給される信号を受け取ったと判別した場合には、ステップ S 6 6 に処理を移し、右リール停止ボタン 3 4 R の操作に基づいて供給される信号を受け取ったとは判別しない場合には、本サブルーチンを終了させる。

#### 【0 1 5 2】

次に、右リール停止処理を実行する（ステップ S 6 6）。この処理において、CPU 1 0 6 は、モータ制御装置 1 1 7 に供給していた駆動信号を停止させることにより、モータ駆動回路 1 1 8 を介してステッピングモータ 6 2 R を停止させ、右リール 2 6 R を停止させる。この際には、ステップ S 5 1 の処理により生成された内部抽選データと、ステップ S 5 3 の処理により検知された回転角度位置を示す信号と、に基づいて、ステッピングモータ 6 2 R を停止させることとなる。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了させる。

#### 【0 1 5 3】

##### [仕様値変更処理]

ステップ S 1 3 で呼び出される仕様値変更処理ルーチンでは、図 2 0 に示す処理が行われる。

#### 【0 1 5 4】

最初に、メダル払出数を送信する（ステップS71）。この処理において、CPU106は、ステップS46の処理により払い出したメダルの数を、インターフェイス回路群102を介して、サーバ80に送信する。この処理を終了させた後、ステップS72に処理を移す。

#### 【0155】

次に、サーバ80から合計結果を受信したか否かを判断する（ステップS72）。サーバ80は、後述する如く、2台の遊技機から送信されたメダル払出数のデータを合計し、そのデータを、通信用インターフェイス回路90を介して、遊技機に送信する。CPU106は、データを受信したか否かを判断する。データを受信したと判別した場合にはステップS73に処理を移し、データを受信したと判別しなかった場合には、受信したか否かの判断を再び行う。

#### 【0156】

次に、仕様値決定テーブルを参照する（ステップS73）。この処理において、CPU106は、ステップS72の処理により受信した合計データに基づいて、ROM108に記録された仕様値決定テーブルを参照する。この処理を終了させた後、ステップS74に処理を移す。

#### 【0157】

次に、仕様値を変更する（ステップS74）。この処理において、CPU106は、ステップS73の処理により参照された仕様値決定テーブルに基づいて、確率データ、配当データ、還元率データをRAM110に記録する。具体的には、メダルの払出数の合計が一定数以上であれば確率、還元配当、還元率は上昇し、一定数未満であれば減少する。この処理を終了させた後、本サブルーチンを終了させる。

#### 【0158】

[遊技機とサーバのやり取り]

2台の遊技機10A、10Bとサーバとの間では、図21に示すやり取りが行われる。

#### 【0159】

最初に、遊技機10Aは、共同遊技の申し込みを行う（ステップS81）。こ

の処理において、遊技者が、図 1 1 に示す如く、表示装置 3 0 に表示されるテンキーを操作することにより、共同で遊技を行いたい遊技機、即ち、遊技終了後にメダルの払出数の合計を行いたい遊技機を選択すると、インターフェイス回路群 1 0 2、入出力バス 1 0 4 を介して、CPU 1 0 6 に送信される。CPU 1 0 6 は、共同遊技の申し込みを行った遊技機と、共同遊技を申し込まれた遊技機の番号を、サーバ 8 0 に送信する。この処理を終了させた後、ステップ S 8 2 に処理を移す。

#### 【0 1 6 0】

一方、サーバ 8 0 は、共同遊技の申し込みがあった旨の信号を受信する（ステップ S 9 1）。この処理において、CPU 8 2 は、遊技機 1 0 A が遊技機 1 0 B に対して共同遊技の申し込みを行った旨の信号を受信する。この処理を終了させた後、ステップ S 8 2 に処理を移す。

#### 【0 1 6 1】

次に、申し込み通知を送信する（ステップ S 9 2）。この処理において、CPU 8 2 は、通信用インターフェイス回路 9 0 を介して、遊技機 1 0 B に、遊技機 1 0 A から勝負の申し込みがあった旨を送信する。この処理を終了させた後、ステップ S 9 3 に処理を移す。

#### 【0 1 6 2】

一方、遊技機 1 0 B では、申し込み通知を受信する（ステップ S 1 0 1）。この処理において、CPU 1 0 6 は、遊技機 1 0 A から共同遊技の申し込みがあった旨を、サーバ 8 0 から受信する。この処理を終了させた後、ステップ S 1 0 2 に処理を移す。

#### 【0 1 6 3】

次に、遊技が行われる（ステップ S 1 0 2）。この処理において、遊技機 1 0 B では、上述した図 1 6 から図 1 9 に示す処理が行われる。この処理を終了させた後、ステップ S 1 0 3 に処理を移す。

#### 【0 1 6 4】

次に、遊技結果の送信が行われる（ステップ S 1 0 3）。この処理において、CPU 1 0 6 は、インターフェイス回路群 1 0 2、入出力バス 1 0 4 を介して、

遊技の結果、即ち、所定期間内に払い出されたメダル数をサーバ 8 0 に送信する。この処理を終了させた後、ステップ S 1 0 4 に処理を移す。

#### 【0 1 6 5】

一方、遊技機 1 0 A でも、遊技機 1 0 B と同様、遊技が行われる（ステップ S 8 2）。この処理において、上述した図 1 5 から図 1 8 に示す処理が行われる。この処理を終了させた後、ステップ S 8 3 に処理を移す。

#### 【0 1 6 6】

次に、遊技結果の送信が行われる（ステップ S 8 3）。この処理において、CPU 1 0 6 は、インターフェイス回路群 1 0 2、入出力バス 1 0 4 を介して、遊技の結果、即ち、所定期間内に払い出されたメダル数をサーバ 8 0 に送信する。この処理を終了させた後、ステップ S 8 4 に処理を移す。

#### 【0 1 6 7】

一方、サーバ 8 0 では、遊技結果を受信する（ステップ S 9 3）。この処理において、CPU 8 2 は、遊技機 1 0 A 及び遊技機 1 0 B から、遊技結果、即ち、それぞれの遊技機のメダル払出数を受信し、RAM 8 6 に記録する。この処理を終了させた後、ステップ S 9 4 に処理を移す。

#### 【0 1 6 8】

次に、遊技結果を合計する（ステップ S 9 4）。この処理において、CPU 8 2 は、RAM 8 6 に記録した、遊技機 1 0 A のメダル払出数と遊技機 1 0 B のメダル払出数とを合計して何枚になるかを計算し、データ化する。この処理を終了させた後、ステップ S 9 5 に処理を移す。

#### 【0 1 6 9】

次に、合計結果を送信する（ステップ S 9 5）。この処理において、CPU 8 2 は、通信用インターフェイス回路 9 0 を介して、遊技機 1 0 A 及び遊技機 1 0 B に、ステップ S 9 4 においてデータ化したものを送信する。この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0 1 7 0】

一方、遊技機 1 0 A では、合計結果を受信する（ステップ S 8 4）。この処理において、CPU 1 0 6 は、サーバ 8 0 から、ステップ S 9 5 の処理により送信

された合計結果、即ち、遊技機 1 0 A と遊技機 1 0 B のメダルの払出数を合計し、データ化したものを受信する。この処理を終了させた後、ステップ S 8 5 に処理を移す。

#### 【 0 1 7 1 】

次に、仕様値を決定する（ステップ S 8 5）。この処理において、CPU 1 0 6 は、ステップ S 8 4 において受信した合計データに基づいて、ROM 1 0 8 に記録された仕様値決定テーブルを参照し、仕様値を決定する。この処理を終了させた後、ステップ S 8 6 に処理を移す。

#### 【 0 1 7 2 】

次に、仕様値を変更する（ステップ S 8 6）。この処理において、CPU 1 0 6 は、RAM 1 1 0 に記録されている確率データ、配当データ、還元率データを、ステップ S 8 5 の処理により決定したものに書き換える。この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【 0 1 7 3 】

一方、遊技機 1 0 B でも、遊技機 1 0 A と同様、合計結果を受信する（ステップ S 1 0 4）。この処理において、CPU 1 0 6 は、サーバ 8 0 から、ステップ S 9 5 の処理により送信された合計結果、即ち、遊技機 1 0 A と遊技機 1 0 B のメダルの払出数を合計し、データ化したものを受信する。この処理を終了させた後、ステップ S 1 0 5 に処理を移す。

#### 【 0 1 7 4 】

次に、仕様値を決定する（ステップ S 1 0 5）。この処理において、CPU 1 0 6 は、ステップ S 1 0 4 において受信した比較データに基づいて、ROM 1 0 8 に記録された仕様値決定テーブルを参照し、仕様値を決定する。この処理を終了させた後、ステップ S 1 0 6 に処理を移す。

#### 【 0 1 7 5 】

次に、仕様値を変更する（ステップ S 1 0 6）。この処理において、CPU 1 0 6 は、RAM 1 1 0 に記録されている確率データ、配当データ、還元率データを、ステップ S 1 0 5 の処理により決定したものに書き換える。この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。



**【0176】**

以上の図21に示す処理を行うことにより、遊技機10Aのメダル払出数と遊技機10Bのメダル払出数の合計により、仕様値が変更することとなる。具体的には、払出数の合計が一定以上だと仕様値は上昇、一定未満だと低下する。従って、たとえメダルの払出数が多くても、共同で遊技を行った相手のメダル払出数が少ない場合は、仕様値が低下してしまい、次の遊技では、前回よりも不利な条件で遊技を行うようになることがあり得る。逆に、メダルの払出数が少ない場合でも、相手のメダル払出数が多い場合には仕様値が上昇し、次の遊技では、前回よりも有利な条件で遊技を行うようになることもあり得る。

**【0177】**

尚、本実施形態においては、タッチセンサ56により設定の詳細についての操作を行う遊技機であったが、本発明はこれに限らず、スイッチ等の操作部を設けたものであってもよい。

**【0178】**

また、本実施形態においては、共同遊技の申し込みを受けた遊技機は、遊技者の意志に関わらず必ず共同遊技に参加することとしたが、本発明はこれに限らず、遊技者の意志で共同遊技を拒否できるスイッチ等の操作部が設けられている構成としてもよい。

**【0179】**

また、本実施形態においては、遊技者が、遊技結果の合計を行いたい遊技機を任意に選択することとしたが、本発明はこれに限らず、遊技機の製造時に、合計を行う遊技機が予め決められていたり、遊技場の管理者側で合計を行う遊技機を決定したりする等、遊技者が遊技を行う際には、合計を行う遊技機が既に決定されている構成としてもよい。

**【0180】**

また、本実施形態においては遊技機としてスロット遊技機を用いたが、本発明はこれに限らず、パチンコ遊技機等、他の種類の遊技機であってもよい。

**【0181】**

更に、本実施形態においては、サーバが遊技結果を合計し、合計結果を各遊技

機に受信することとしたが、本発明はこれに限らず、サーバは、各遊技機の遊技結果を受信し、遊技結果を相手の遊技機に送信するのみで、各遊技機が、遊技結果の合計を行うようにしてもよい。

#### 【0182】

更に、本実施形態においては、図7に示すような仕様値決定テーブルを用いており、メダル払出枚数の合計と仕様値が対応している。しかし、本実施形態はこれに限らず、図23に示すようなテーブルを用いて仕様値を決定してもよい。即ち、(a)は、合計結果と、その合計結果に対する、仕様値の変更幅についてのテーブルであり、(b)は、仕様値の設定と、各設定における確率、配当、還元率を示したテーブルである。設定の数が小さくなるほど、仕様値は遊技者に有利なものとなる。例えば、仕様値が「8」に設定されているとする。そして、共同で遊技を行い、合計結果が「A5～A6」であったとする。このとき、変更幅は「+2」となるため、仕様値は6に上昇する。このような態様で仕様値を決定してもよい。

#### 【0183】

更にまた、本実施形態においては、所定時間内に払い出されたメダルの数を合計して仕様値を決定したが、本発明はこれに限らず、絵柄の組み合わせのそれぞれに予め点数を決めておき、リールを1回転させ、そのときに出た絵柄の組み合わせを比較したり、また、表示装置上で行われる、スロット遊技とは別のサブゲームの結果を合計したりする等、他の方法の遊技結果を比較するようにしてもよい。

#### 【0184】

##### 【発明の効果】

本発明によれば、「他の遊技機を決定する遊技機決定手段と、前記サーバより受信された、前記遊技機と他の遊技機との遊技結果の合計に関するデータに基づき、前記複数の仕様値を変更する仕様値変更手段とを備え、前記仕様値設定手段は、当該仕様値変更手段により変更された前記複数の仕様値を制御条件として設定変更し得る」ので、遊技者に、他の遊技者と一緒に遊技を行うという、従来にない楽しみを味わわせることができる。更に、片方の遊技結果が良くても、片方

の遊技結果が悪いと仕様値が低下してしまい、責めを負うことになるため、遊技者は、そのような事態にならないように遊技結果を良くしようとする。そのため、遊技意欲の湧く、熱い遊技を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明によるスロット遊技機の概観を示す斜視図である。

【図 2】 本発明によるスロット遊技機の表示画面を示す概略図である。

【図 3】 本発明によるスロット遊技機の概観を示す斜視図である。

【図 4】 本発明によるスロット遊技機の回路構成を示すブロック図である。

【図 5】 ネットワークを介してサーバとスロット遊技機とが接続された構成とした場合における概略を示す図である。

【図 6】 本発明の実施例であるサーバを示すブロック図である。

【図 7】 本発明によるスロット遊技機の仕様値決定テーブルを示す概略図である。

【図 8】 本発明の実施形態であるパチンコ遊技機の表示制御装置を示すブロック図である。

【図 9】 本発明による表示制御装置のビデオ RAM における画像データの配置の概念を示す概略図である。

【図 10】 本発明によるスロット遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図 11】 本発明によるスロット遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図 12】 本発明によるスロット遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図 13】 本発明によるスロット遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図 14】 本発明によるスロット遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図 15】 本発明によるスロット遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 16】 本発明によるスロット遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 17】 本発明によるスロット遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 18】 本発明によるスロット遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 19】 本発明によるスロット遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 20】 本発明によるスロット遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 21】 本発明による 2 台のスロット遊技機とサーバとのやり取りを示す図である。

【図 22】 本発明によるスロット遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図 23】 本発明によるスロット遊技機の仕様値決定テーブルを示す概略図である。

【符号の説明】

- 10 スロット遊技機
- 11 本体部
- 12 扉体
- 13 扉
- 14 表示窓
- 20 1-BETスイッチ
- 22 2-BETスイッチ
- 24 最大BETスイッチ
- 26 リール
- 28 台座部
- 30 表示装置
- 31 メダル投入口
- 32 スタートレバー
- 34 リール停止ボタン
- 36 払出ボタン
- 38 メダル払出口
- 40 メダル受け皿

4 2 透音口  
4 4 電飾ランプ  
4 6 スピーカ  
4 8 音声入出力用ジャック  
5 2 メダルカウンタ  
5 4 メダル通過センサ  
5 6 タッチセンサ  
6 2 ステッピングモータ  
7 2 設定スイッチ  
7 4 通信用インターフェイス回路  
1 0 0 主制御回路  
1 0 2 インターフェイス回路群  
1 0 4、2 0 4 入出力バス  
1 0 6、2 0 6 C P U  
1 0 8、2 0 8 R O M  
1 1 0、2 1 0 R A M  
1 1 2 乱数発生部  
1 1 4 表示制御装置  
1 1 7 モータ制御装置  
1 1 8 モータ駆動回路  
1 2 0 リール回転角度位置検出回路  
1 2 2 ランプ駆動回路  
1 2 4 スピーカ駆動回路  
1 2 6 ホッパ駆動回路  
1 2 8 ホッパ  
2 0 0 表示制御装置  
2 0 2 インターフェイス回路  
2 1 2 V D P  
2 1 4 ビデオ R A M

2 1 6 画像データ用 R O M

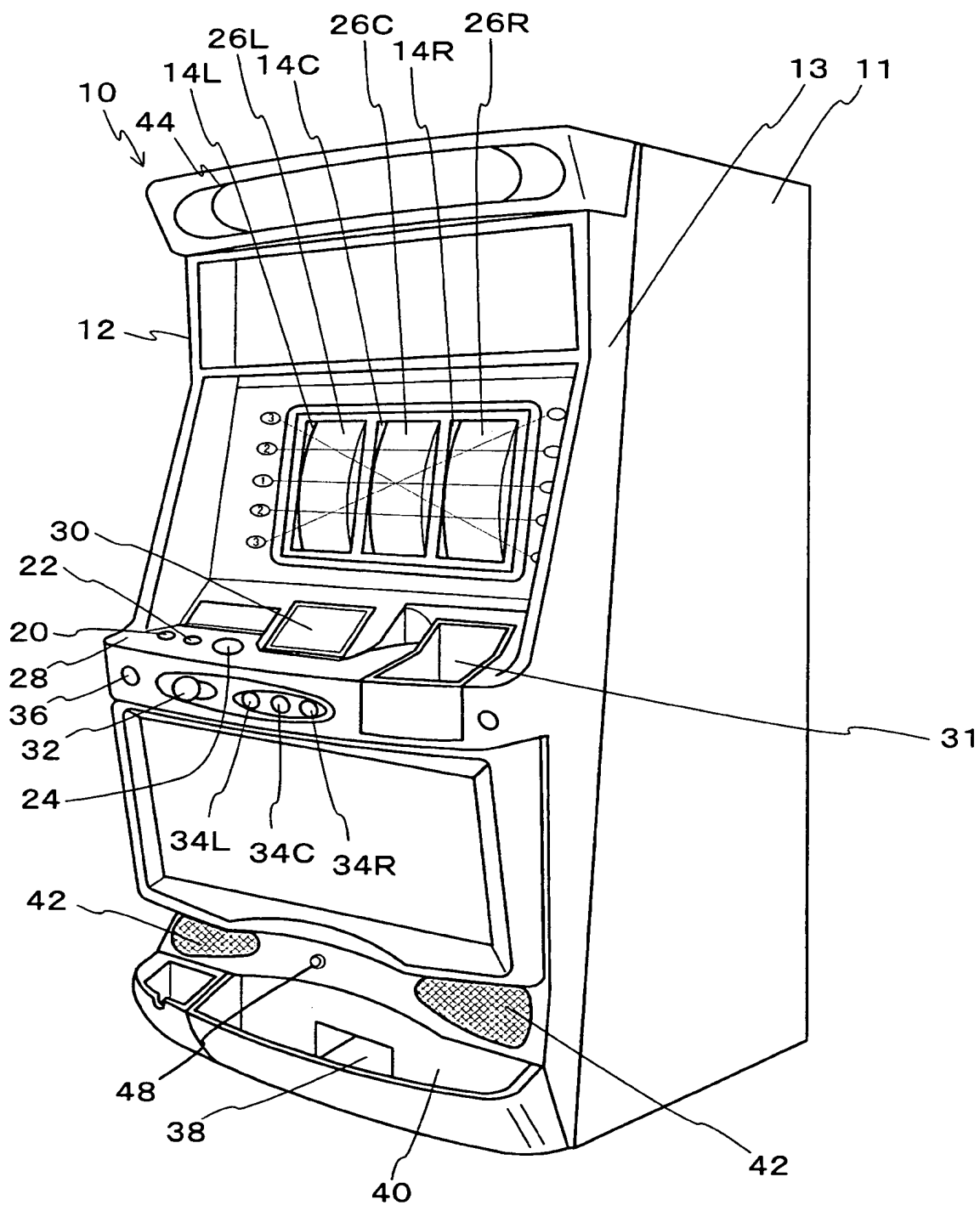
2 1 8 駆動回路

L 1、L 2 A、L 2 B、L 3 A、L 3 B 入賞ライン

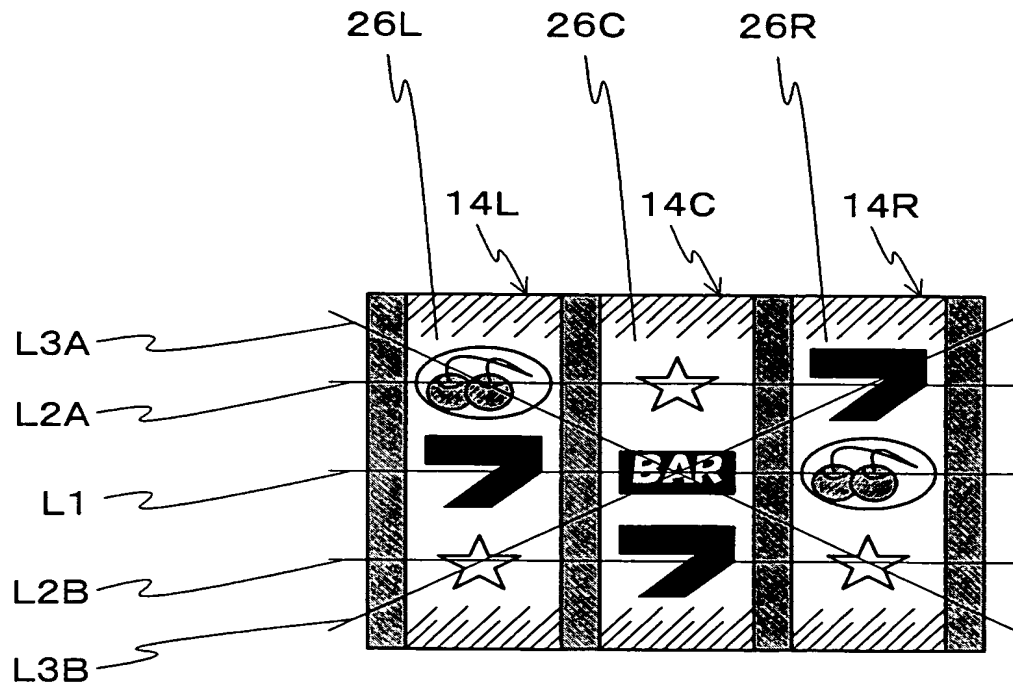
【書類名】

図面

【図 1】

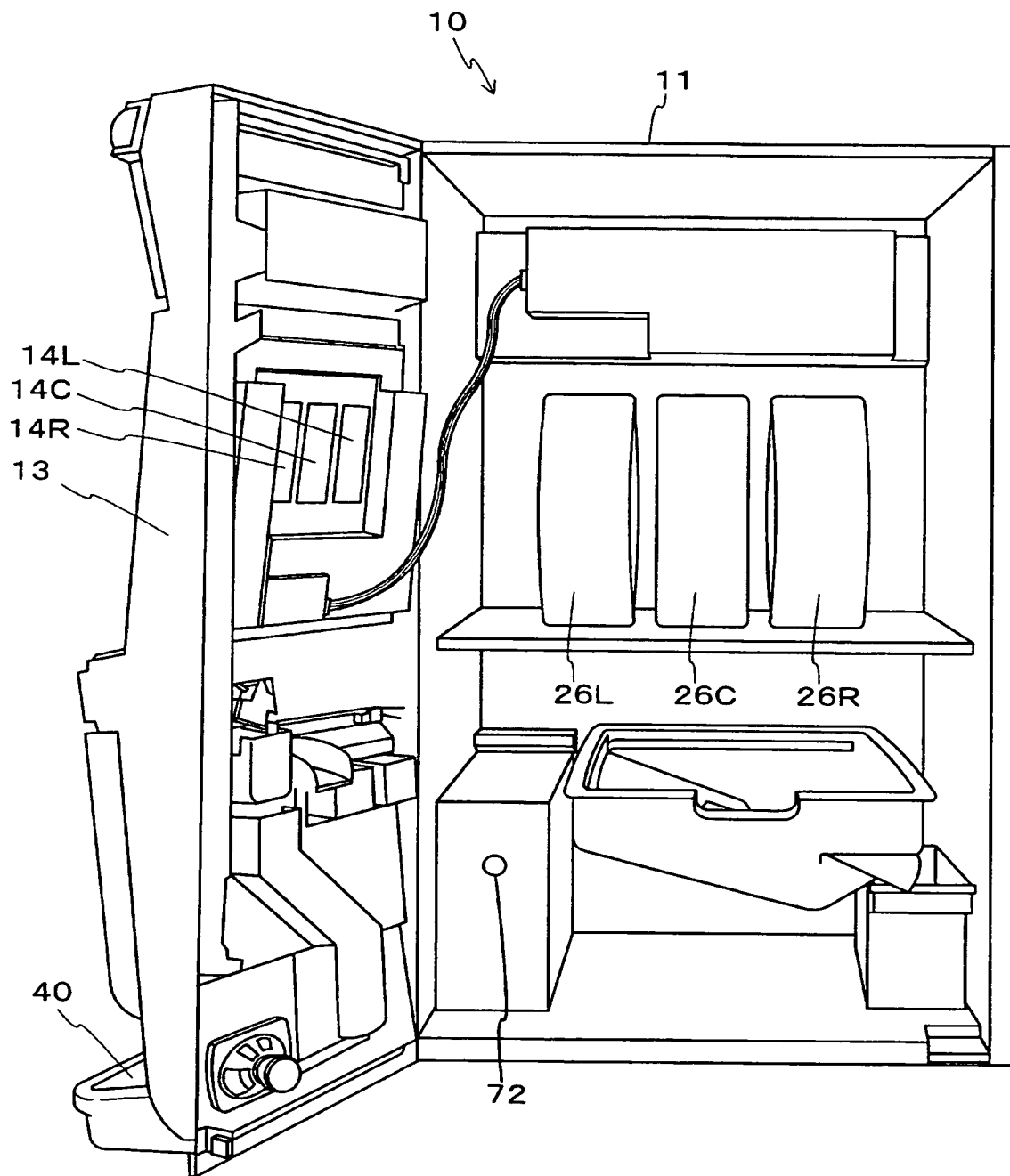


【図 2】

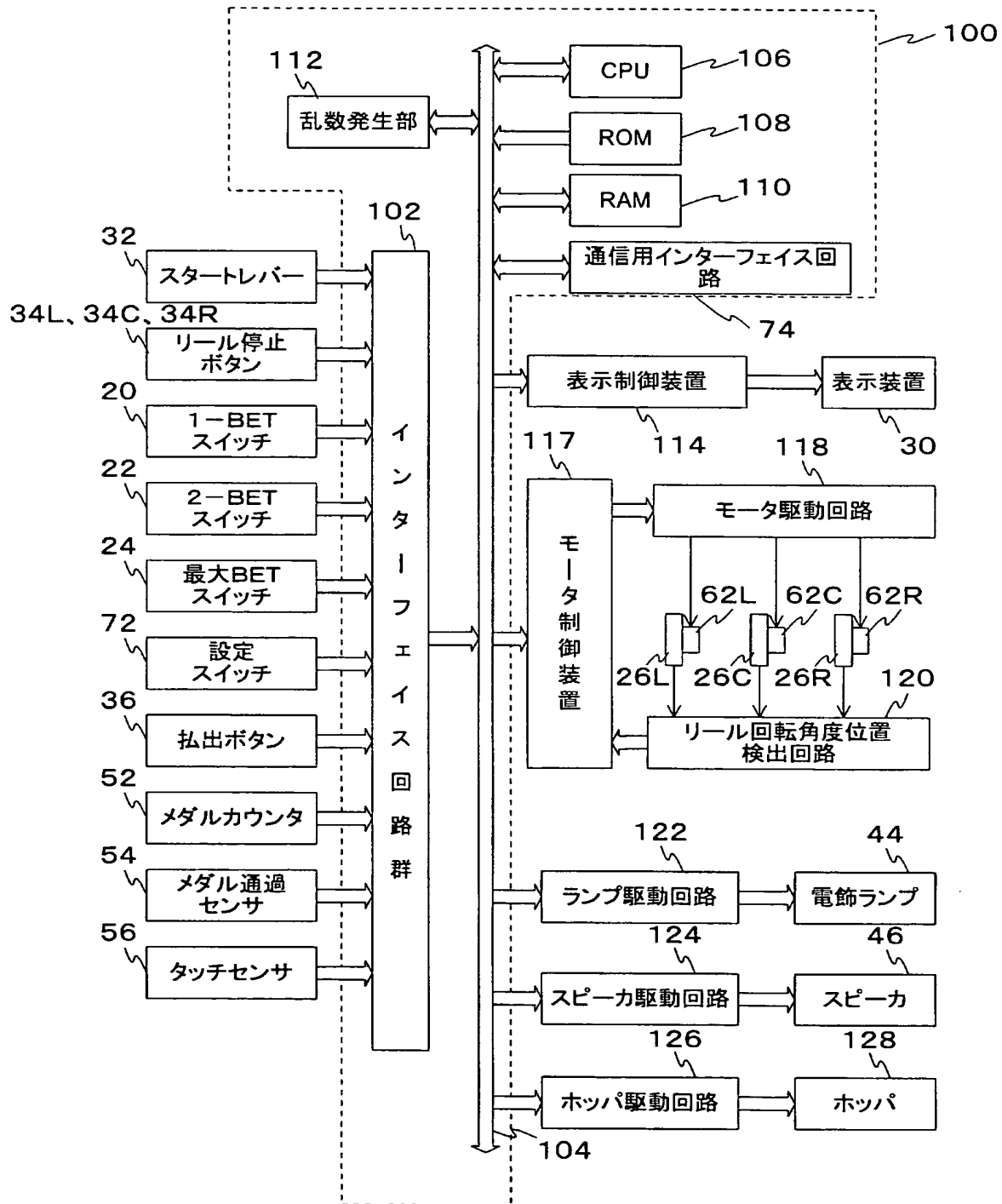




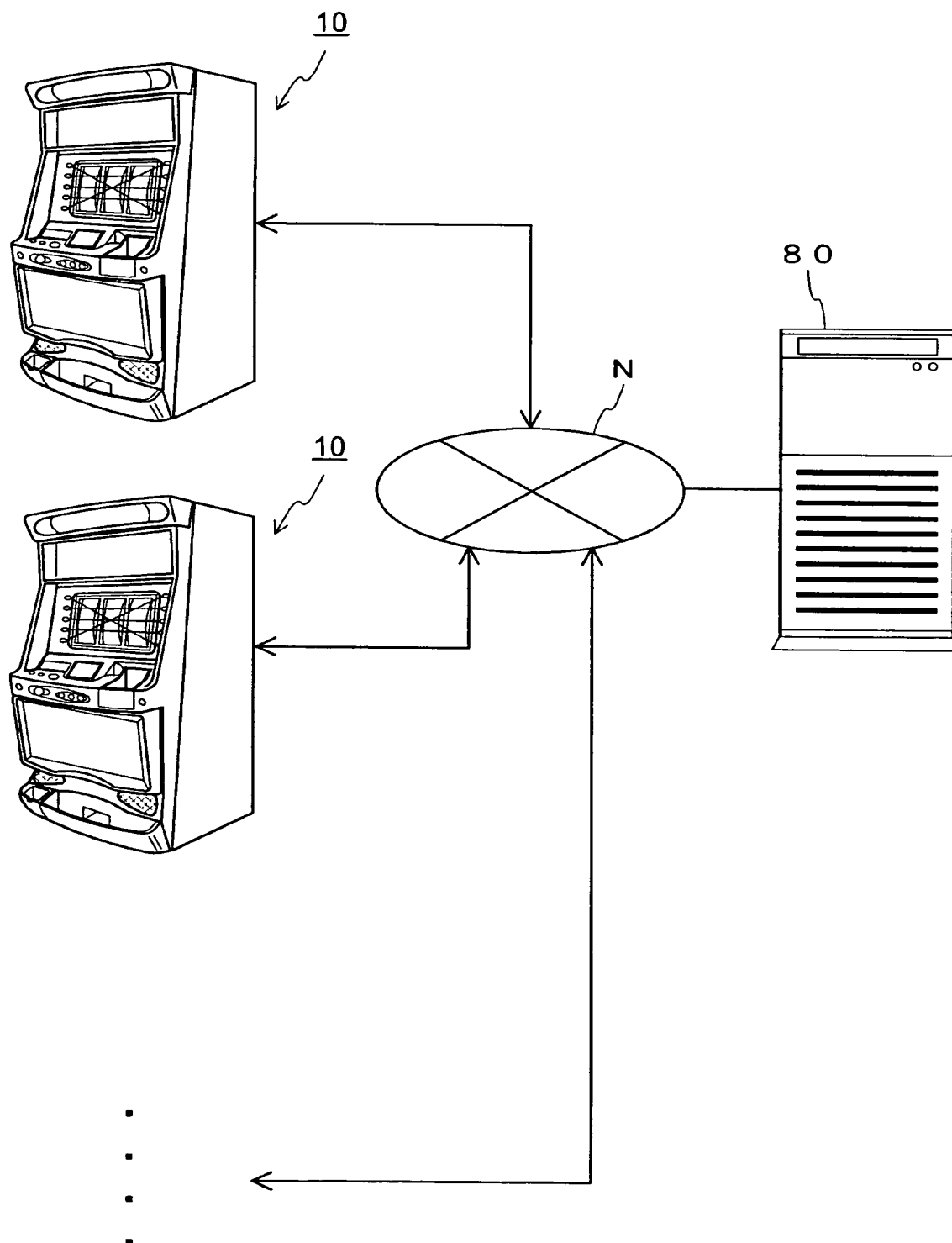
【図 3】



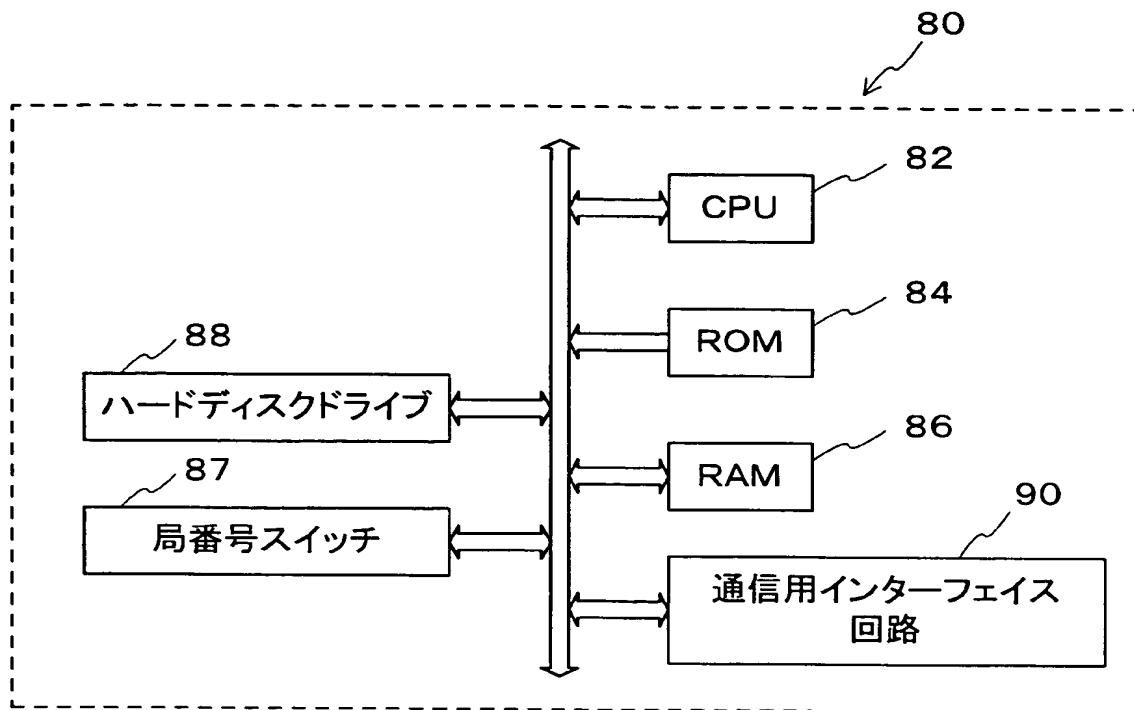
【図 4】



【図 5】



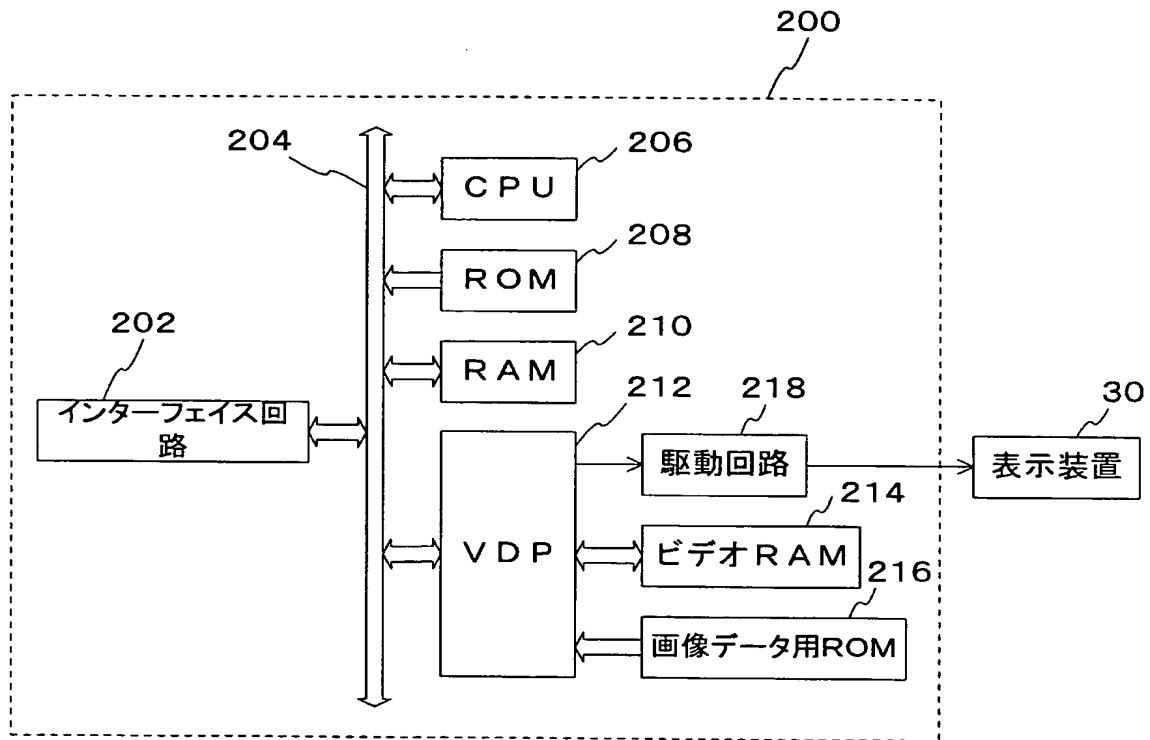
【図6】



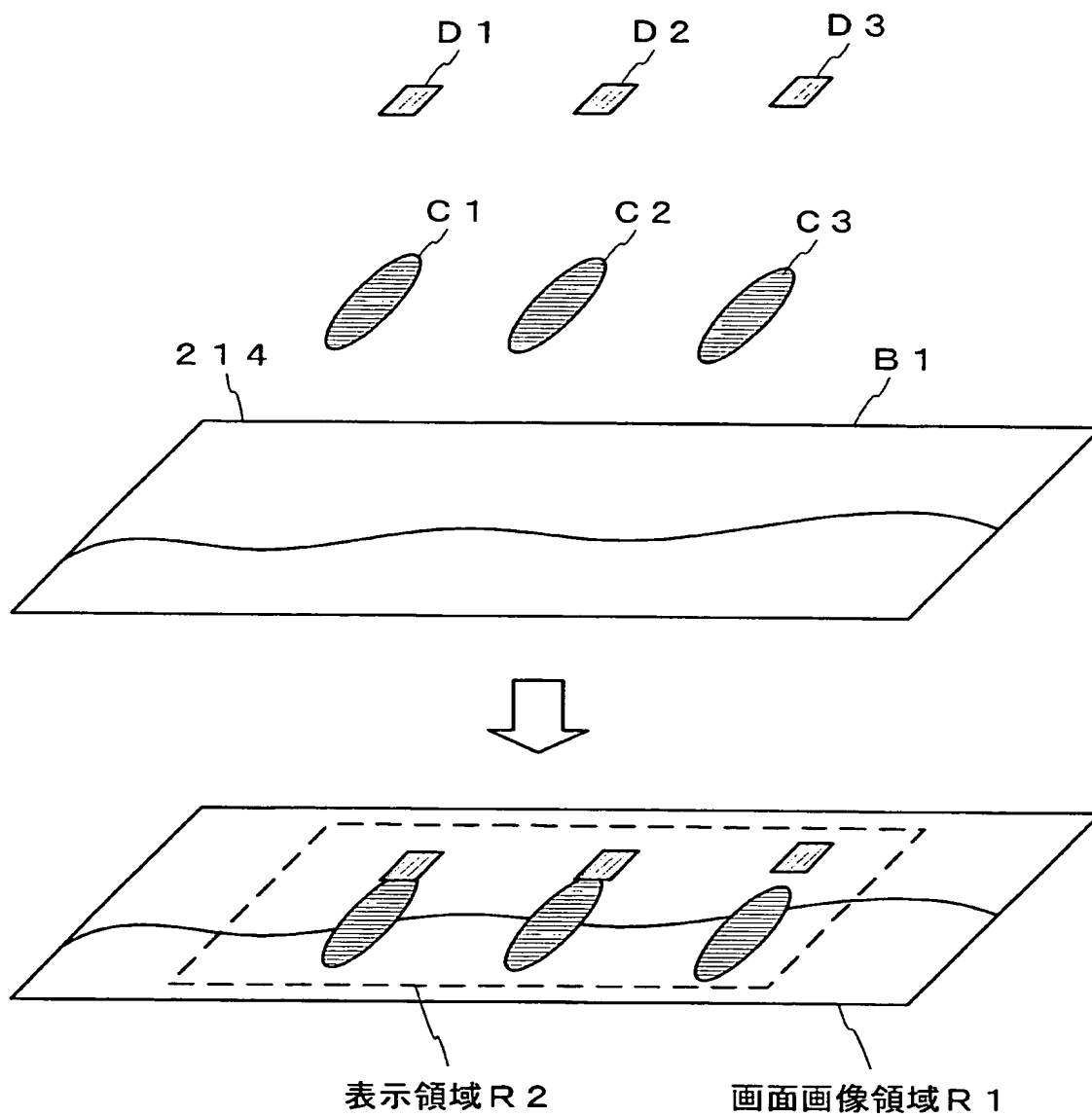
【図7】

|       | 設定1   |       |      | ... | 設定6   |       |      |
|-------|-------|-------|------|-----|-------|-------|------|
| 合計結果  | 確率1   | 配当1   | 還元率1 | ... | 確率6   | 配当6   | 還元率6 |
| —     | D1000 | E1000 | F11  | ... | D6000 | E6000 | F61  |
| A1~A2 | D1100 | E1100 | F12  | ... | D6100 | E6100 | F62  |
| A2~A3 | D1200 | E1200 | F13  | ... | D6200 | E6200 | F63  |
| A3~A4 | D1300 | E1300 | F14  | ... | D6300 | E6300 | F64  |
| A4~A5 | D1400 | E1400 | F15  | ... | D6400 | E6400 | F65  |
| A5~   | D1500 | E1500 | F16  | ... | D6500 | E6500 | F66  |

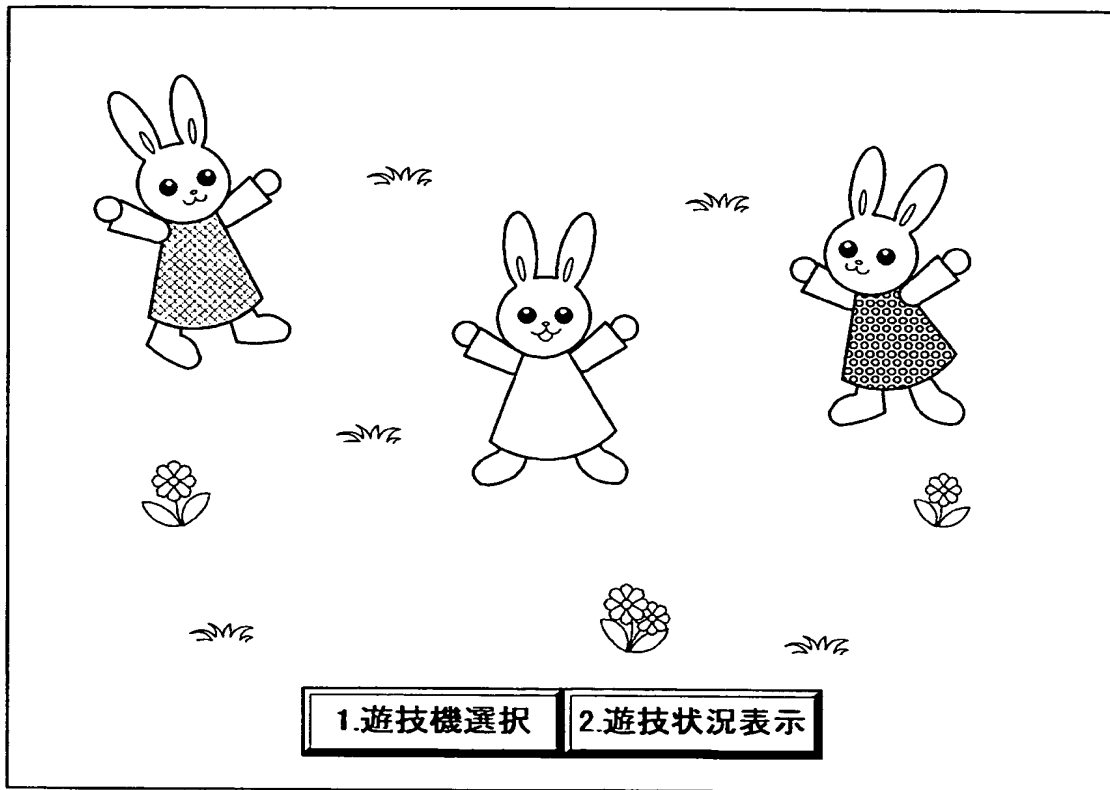
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【図 11】

30

**遊技機選択画面**

一緒に遊技を行いたい遊技機の番号を  
入力してください。

00

|    |   |    |
|----|---|----|
| 7  | 8 | 9  |
| 4  | 5 | 6  |
| 1  | 2 | 3  |
| 訂正 | 0 | 消去 |

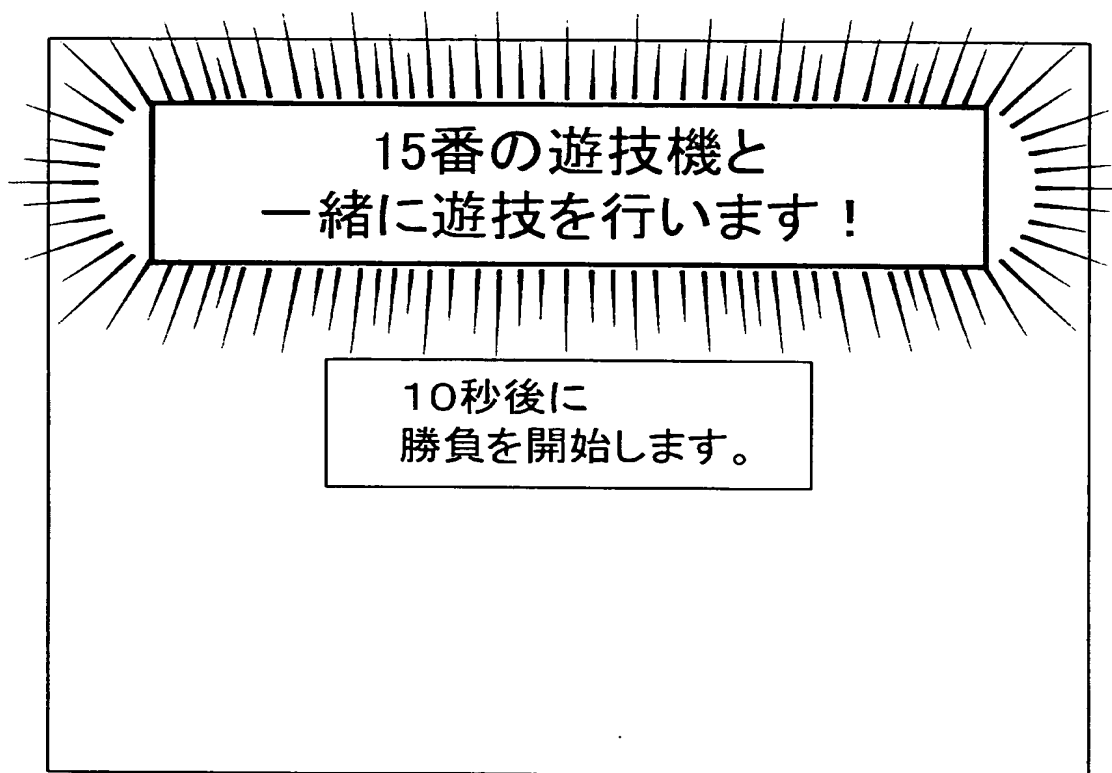
戻る

決定

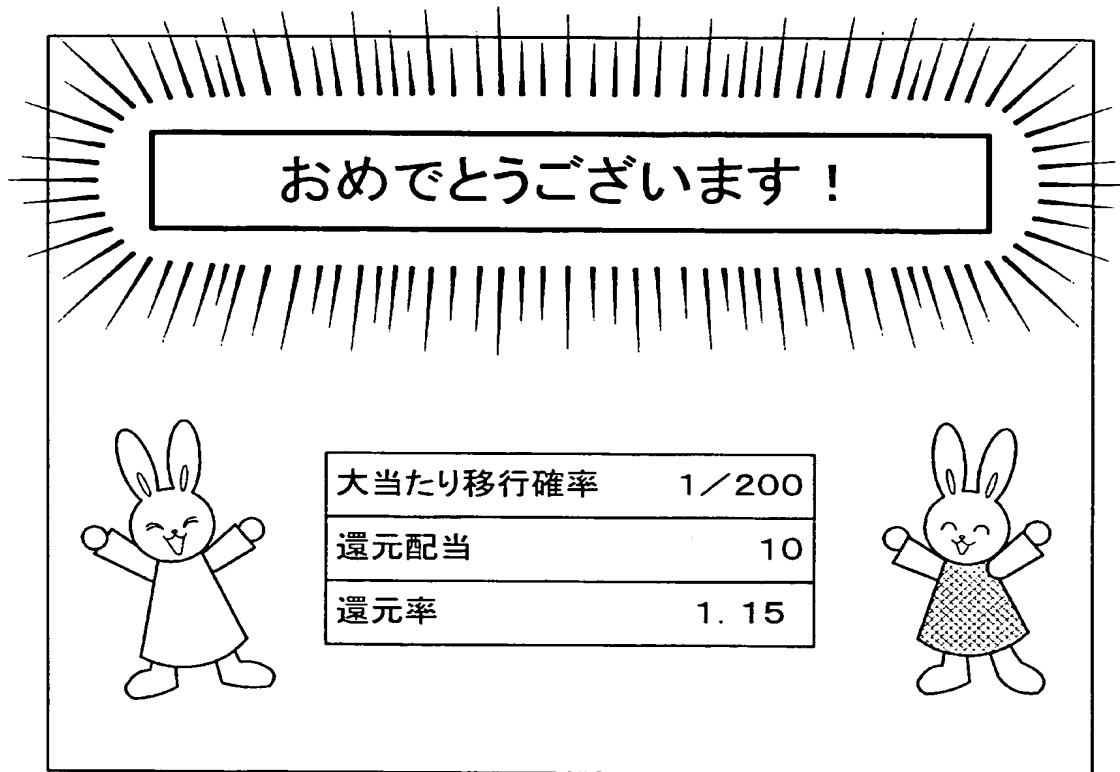
画面切換



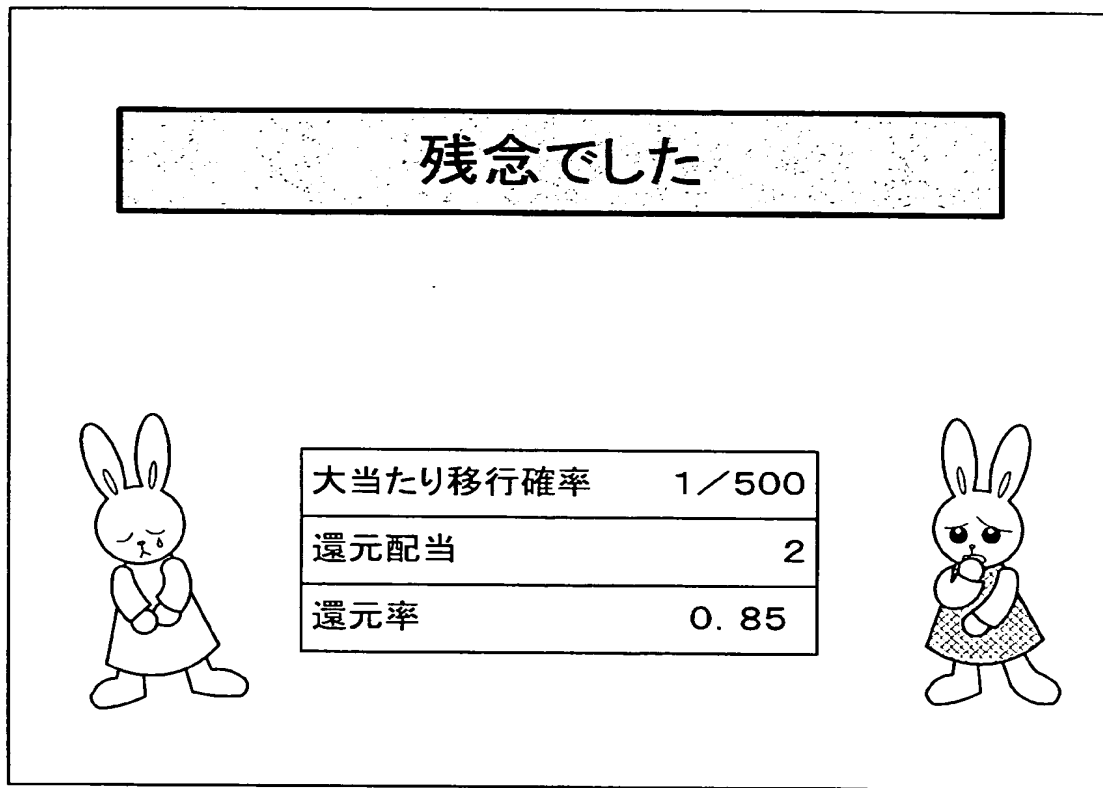
【図 12】



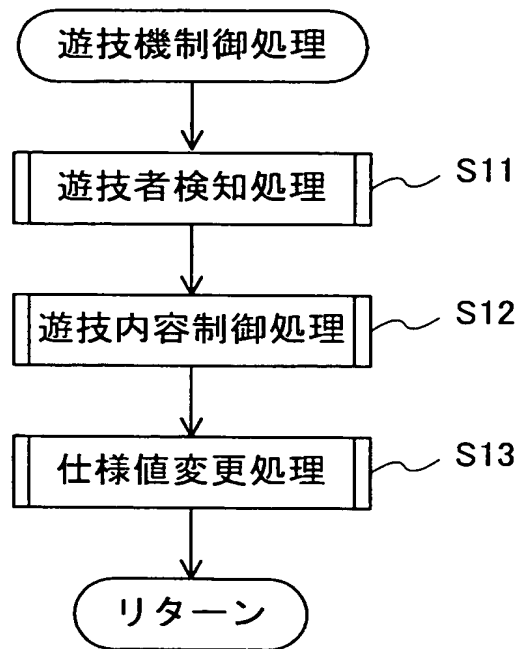
【図 13】



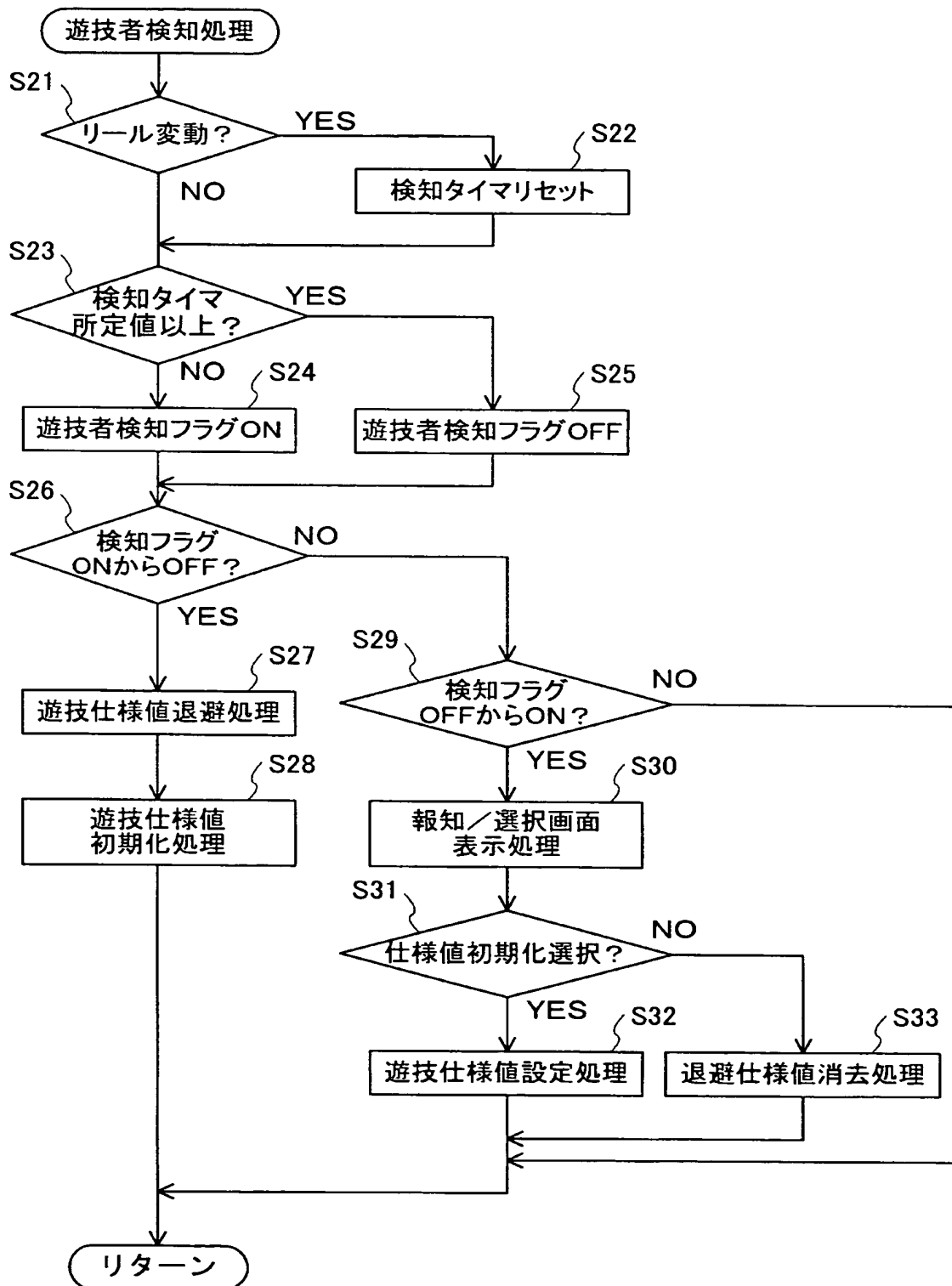
【図 14】



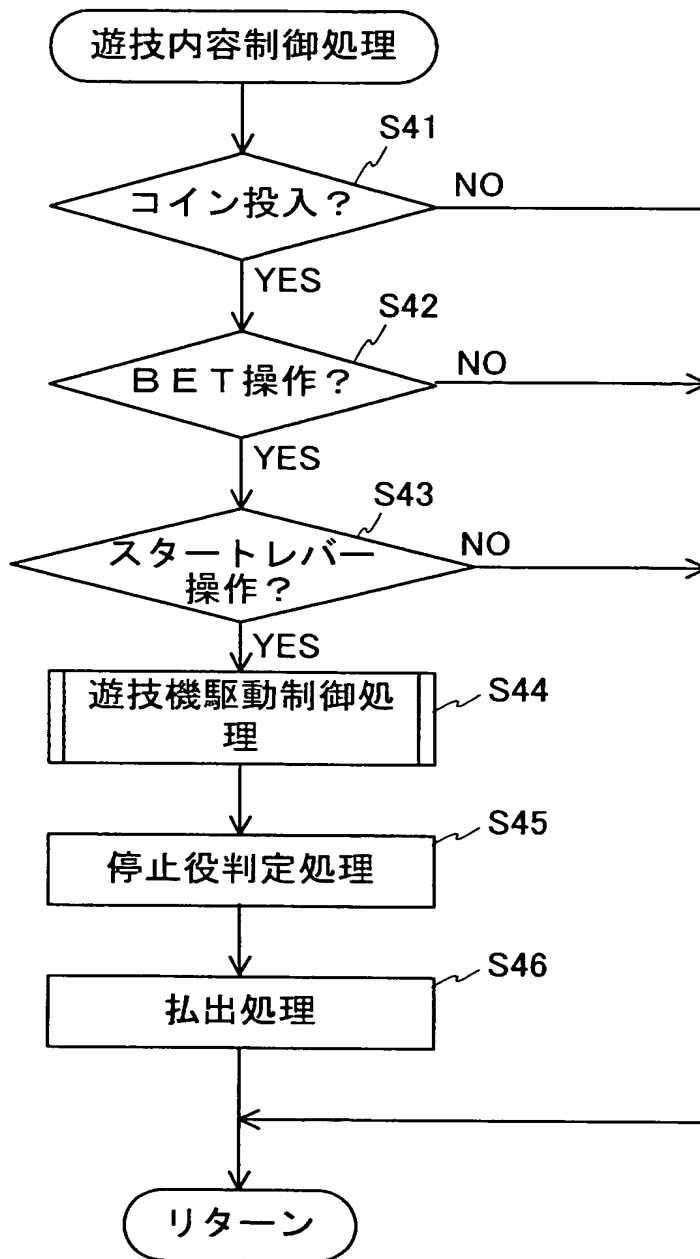
【図 15】



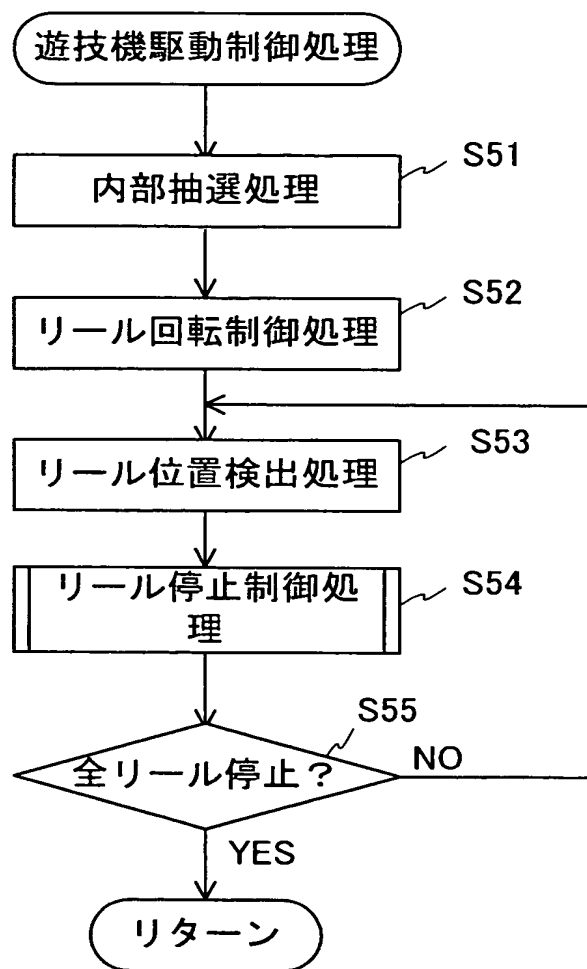
【図16】



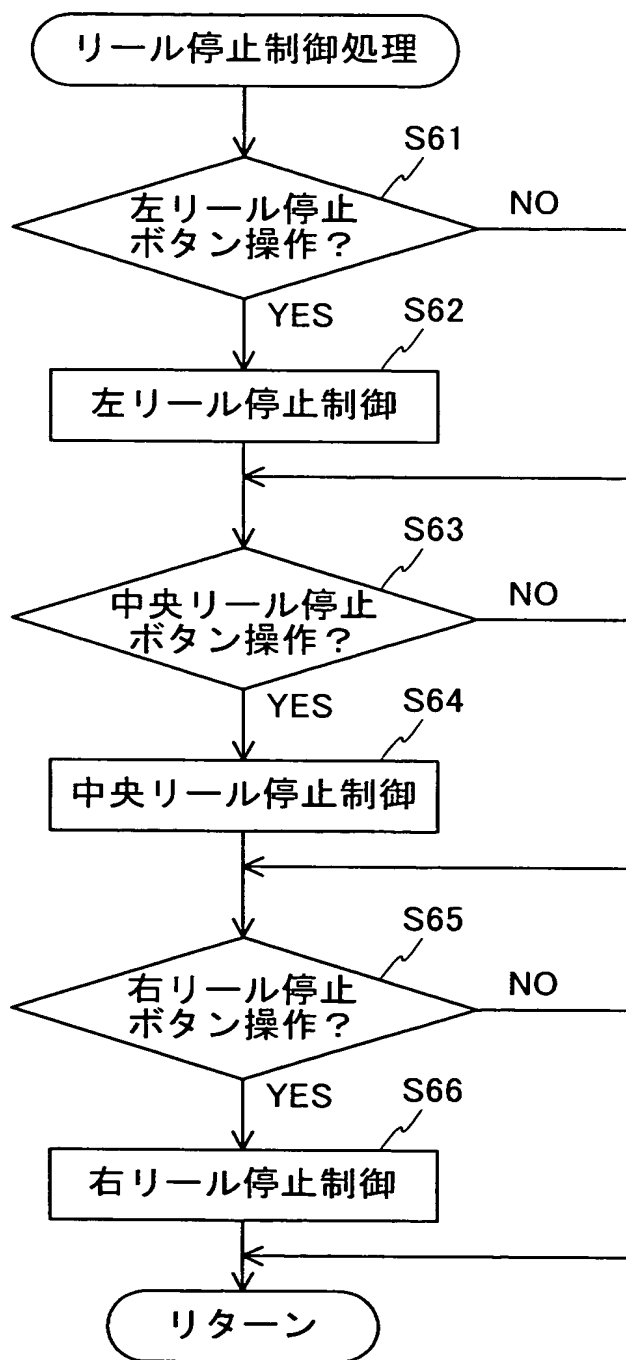
【図 17】



【図 18】

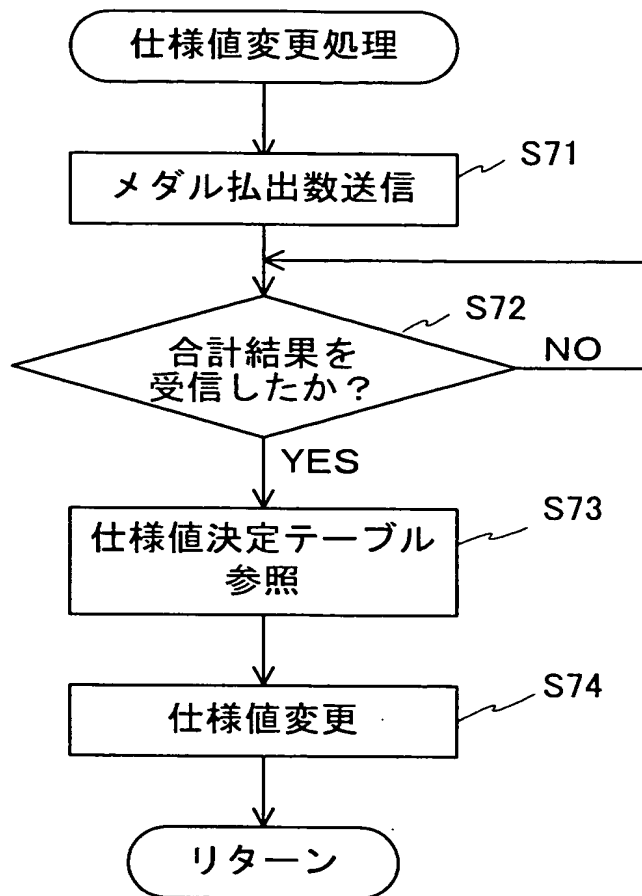


【図 19】

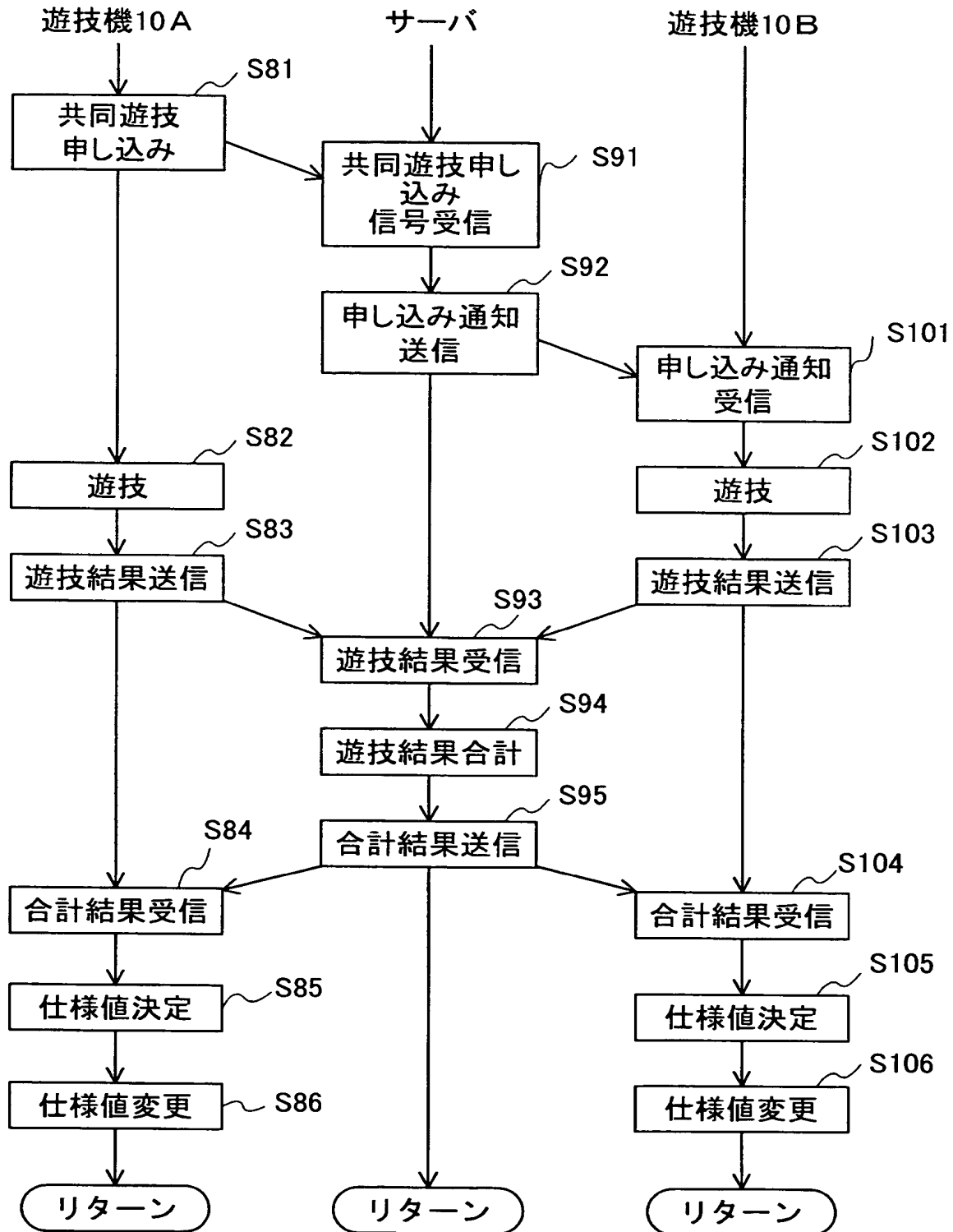




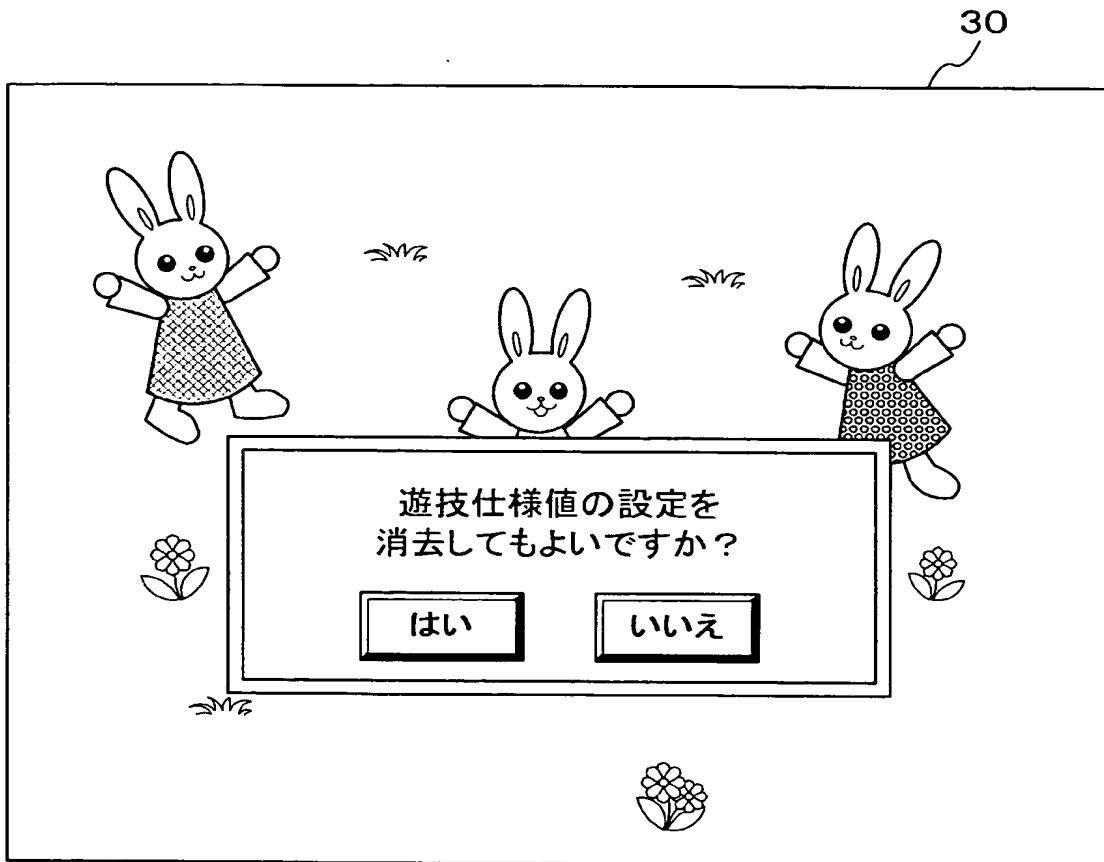
【図 20】



【図 21】



【図 22】



【図 23】

(a)

| 合計結果  | 変更幅 |
|-------|-----|
| A1~A2 | -2  |
| A2~A3 | -1  |
| A3~A4 | ±0  |
| A4~A5 | -1  |
| A5~A6 | +2  |

(b)

| 設定 | 確率    | 配当    | 還元率 |
|----|-------|-------|-----|
| 1  | D1000 | E1000 | F10 |
| 2  | D1100 | E1100 | F11 |
| 3  | D1200 | E1200 | F12 |
| 4  | D1300 | E1300 | F13 |
| 5  | D1400 | E1400 | F14 |
| 6  | D1500 | E1500 | F15 |
| 7  | D1600 | E1600 | F16 |
| 8  | D1700 | E1700 | F17 |
| 9  | D1800 | E1800 | F18 |
| 10 | D1900 | E1900 | F19 |



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 他の遊技者と遊技結果を合計することにより仕様値が変更する遊技機を提供する。

【解決手段】 スロット遊技機 1 0 は、他の遊技機を決定する遊技機決定手段と、サーバより受信された、遊技機と、他の遊技機と、の遊技結果の合計に関するデータに基づき、前記複数の仕様値を変更する仕様値変更手段とを備えたことを特徴とする。

【選択図】 図 2 1

特願 2 0 0 2 - 3 0 4 9 5 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[ 5 9 8 0 9 8 5 2 6 ]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社